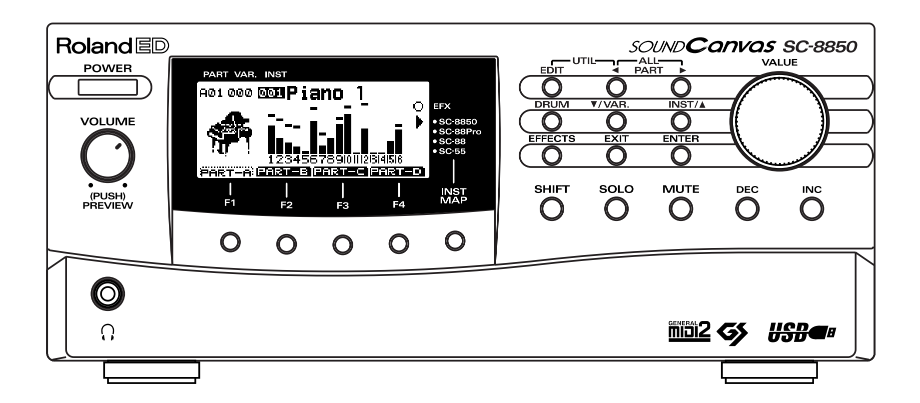




Mode d'emploi

Avant d'utiliser cette unité, veuillez lire attentivement les sections intitulées : "INSTRUCTIONS DE SECURITE IMPORTANTES" (p. 2), "CONSIGNES DE SECURITE" (p. 3), et "REMARQUES IMPORTANTES" (p. 5). Ces sections contiennent des informations importantes concernant le bon fonctionnement de l'appareil. De plus, pour vous assurer une bonne compréhension de chaque fonction offerte par votre nouvel appareil, ce mode d'emploi doit être lu dans sa totalité. Il doit ensuite être conservé à disposition pour référence ultérieure.





CAUTION: TO REDUCE THE RISK OF ELECTRIC SHOCK,
DO NOT REMOVE COVER (OR BACK).
NO USER-SERVICEABLE PARTS INSIDE.
REFER SERVICING TO QUALIFIED SERVICE PERSONNEL.



L'éclair dans un triangle équilatéral est destiné à alerter l'utilisateur de la présence à l'intérieur de l'appareil d'une tension électrique de force suffisante pour constituer un risque de choc électrique.



Le point d'exclamation dans un triangle équilatéral est destiné à alerter l'utilisateur de la présence d'instructions importantes pour l'emploi et la maintenance de l'appareil dans les documents qui l'accompagnent.

INSTRUCTIONS CONCERNANT LE RISQUE D'INCENDIE, CHOC ÉLECTRIQUE, OU BLESSURES

INSTRUCTIONS DE SECURITE IMPORTANTES
CONSERVEZ CES INSTRUCTIONS

ATTENTION - Avec des appareils électriques, des précautions de base doivent être suivies, notamment celles ci-dessous :

1. Lisez toutes les instructions avant d'employer l'appareil.
2. N'utilisez pas cet appareil près d'eau – par exemple, près d'une baignoire, d'un évier, d'une piscine, sur un sol humide ou équivalent.
3. Cet appareil ne doit être utilisé qu'avec un support ou stand recommandé par le fabricant.
4. Cet appareil, seul ou associé avec un amplificateur et des écouteurs ou haut-parleurs, peut produire des niveaux sonores capables d'entraîner une perte définitive d'audition. Ne l'utilisez pas longtemps à fort volume ou à un niveau inconfortable. Si vous ressentez une perte d'audition ou des bourdonnements d'oreille, vous devez consulter un spécialiste des troubles auditifs.
5. L'appareil doit être placé pour que sa localisation et sa position n'interfèrent pas avec sa propre ventilation.
6. L'appareil doit être gardé à distance des sources de chaleur telles que radiateurs, accumulateurs ou autres appareils produisant de la chaleur.
7. L'appareil ne doit être connecté qu'à une alimentation du type décrit dans le mode d'emploi ou indiqué sur l'appareil lui-même.
8. Le cordon d'alimentation de l'appareil doit être déconnecté de la prise murale en cas d'inutilisation prolongée.
9. Prenez garde à ne laisser aucun objet ou liquide pénétrer dans l'appareil par ses ouvertures.
10. L'appareil doit être examiné par un technicien qualifié lorsque :
    A. Le cordon ou la fiche d'alimentation a été endommagé.
    B. Un objet ou du liquide ont réussi à s'immiscer à l'intérieur de l'appareil.
    C. L'appareil a été exposé à la pluie.
    D. L'appareil ne semble pas fonctionner normalement ou manifeste un changement notable de performances.
    E. L'appareil est tombé, ou bien son boîtier a été endommagé.
11. Ne tentez aucune intervention sur l'appareil en dehors de ce qui est décrit dans les instructions d'entretien. Toute autre intervention doit être effectuée par un personnel de maintenance qualifié.

Pour le Canada

Pour fiche de terre :

CAUTION: TO PREVENT ELECTRIC SHOCK, MATCH WIDE BLADE OF PLUG TO WIDE SLOT, FULLY INSERT.

ATTENTION: POUR ÉVITER LES CHOCS ÉLECTRIQUES, INTRODUIRE LA LAME LA PLUS LARGE DE LA FICHE DANS LA BORNE CORRESPONDANTE DE LA PRISE ET POUSSER JUSQU' AU FOND.

CONSIGNES DE SECURITÉ

INSTRUCTIONS POUR LA PREVENTION D'INCENDIE, CHOC ÉLECTRIQUE OU BLESSURE

A propos des symboles ⚠ Avertissement et ⚠ Précaution

⚠ **AVERTISSEMENT**	Sert aux instructions destinées à alerter l'utilisateur d'un risque mortel ou de blessure grave en cas d'utilisation incorrecte de l'unité.
⚠ **PRECAUTION**	Sert aux instructions destinées à alerter l'utilisateur d'un risque de blessure ou de dommage matériel en cas d'emploi incorrect de l'unité. * Les dommages matériels se réfèrent aux dommages ou autres effets négatifs causés au lieu d'utilisation et à tous ses éléments, ainsi qu'aux animaux domestiques.

A propos des symboles

⚠	Le symbole △ alerte l'utilisateur d'instructions importantes ou de mise en garde. La signification du symbole est déterminée par ce que contient le triangle. Dans le cas du symbole de gauche, il sert pour des précautions générales, des mises en garde ou alertes vis-à-vis d'un danger.
	Le symbole ⃠ prévient l'utilisateur des interdits. Ce qui ne doit spécifiquement pas être fait est indiqué dans le cercle. Dans le cas du symbole de gauche, cela signifie que l'unité ne doit jamais être démontée.
	Le symbole ● alerte l'utilisateur de ce qui doit être fait. Ce qui doit être fait est indiqué par l'icône contenue dans le cercle. Dans le cas du symbole de gauche, cela signifie que le cordon d'alimentation doit être débranché de la prise murale.

OBSERVEZ TOUJOURS CE QUI SUIT

⚠ AVERTISSEMENT

- Avant d'utiliser cette unité, veillez à lire les instructions ci-dessous et dans le mode d'emploi.



- N'ouvrez pas l'unité et n'accomplissez aucune modification interne.



- N'essayez pas de réparer l'unité, ni de remplacer ses éléments internes (sauf si ce manuel vous donne des instructions spécifiques pour cela). Faites faire toute intervention par votre revendeur ou un service de maintenance qualifié.



- N'utilisez pas et ne stocker pas l'unité dans des lieux:
  - Sujets à des températures extrêmes (comme au soleil dans un véhicule fermé, près d'un conduit de chauffage ou encore sur un appareil de chauffage)
  - Moites (salles de bains, buanderies, sur des sols mouillés)
  - Humides
  - Poussiéreux
  - Sujets à de hauts niveaux de vibration.





- Assurez-vous que l'appareil soit toujours placé sur un plan sûr et stable. Ne le posez jamais sur un stand incliné et qui pourrait basculer.



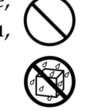
⚠ AVERTISSEMENT

- Cet appareil doit être connecté uniquement à une alimentation secteur du type décrit dans les instructions de fonctionnement, ou identifié sur l'appareil lui-même.

- Evitez d'endommager le cordon d'alimentation. Ne le tordez pas excessivement, ne marchez pas dessus, ne placez aucun objet lourd dessus, etc. Un cordon endommagé peut facilement devenir la cause d'un choc ou d'un incendie. N'employez jamais un cordon après qu'il ait été endommagé.

- Cette unité, seule ou en combinaison avec un ampli et des écouteurs ou des enceintes, peut produire des niveaux sonores risquant d'entraîner une perte auditive permanente. Ne l'employez pas durant de longues périodes à fort niveau de volume ni à un niveau inconfortable. Si vous ressentez une perte auditive ou des bourdonnements d'oreille, cessez immédiatement toute utilisation et consultez un spécialiste de l'audition.

- Ne laissez aucun objet (élément inflammable, pièce, épingle, etc.) ou liquide d'aucune sorte (eau, soda, etc.) pénétrer dans l'unité.

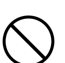


- Dans les maisons où vivent de petits enfants, un adulte doit veiller à ce que l'enfant puisse suivre les règles d'emploi sans danger de l'unité.



AVERTISSEMENT

- Protégez l'unité des chocs violents (ne la laissez pas tomber). 

- Ne faites pas partager au cordon d'alimentation de l'unité une prise murale avec un nombre excessif d'autres unités. Soyez particulièrement attentif avec des multiprises. La puissance totale utilisée par tous les appareils connectés ne doit jamais excéder la puissance (watts/ampères) de la multi-prise. Une demande excessive peut augmenter la température du câble et même entraîner une fusion. 

- Avant d'utiliser l'unité dans un pays étranger, contactez votre revendeur ou un service de maintenance qualifié. 

PRECAUTIONS

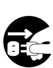
- L'unité doit être placée de façon à ce que sa position n'interfère pas avec sa propre ventilation. 

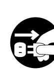
- Saisissez toujours la fiche ou le corps de l'adaptateur secteur lors du branchement au secteur ou à l'unité. 

- Evitez de pincer cordons et câbles. De plus, tous les cordons et câbles doivent être placés hors de portée des enfants. 

- Ne montez jamais sur l'unité et ne la surchargez d'aucun objet lourd. 

- Ne saisissez jamais le cordon d'alimentation ni ses fiches avec des mains humides lorsque vous le branchez ou le débranchez d'une prise murale ou de ses unités. 

- Avant de déplacer l'unité, débranchez le cordon d'alimentation de la prise murale et débranchez tous les câbles des autres appareils externes. 

- Avant de nettoyer l'unité, éteignez-la et débranchez le cordon d'alimentation de la prise murale (p.21). 

- Si la foudre est annoncée dans la région, débranchez le cordon d'alimentation de la prise murale. 

Remarques importantes

En plus des instructions données dans “INSTRUCTIONS DE SECURITE IMPORTANTES” et “CONSIGNES DE SECURITE” en page 3, veuillez lire et suivre ce qui suit :

Alimentation électrique

- N'utilisez pas cette unité sur un circuit d'alimentation servant déjà à un appareil générateur de parasites (tel qu'un moteur électrique ou un système variateur de lumière).

- Avant de connecter cette unité à d'autres appareils, éteignez toutes les unités. Cela aidera à prévenir mauvais fonctionnements et/ou dommages causés aux enceintes et autres appareils.

Emplacement

- Utiliser l'instrument près d'amplificateurs de puissance (ou autres équipements contenant de gros transformateurs électriques) peut induire des parasites ("ronflette"). Pour éliminer le problème, changer l'orientation de l'unité ou éloignez-la de la source d'interférences.

- Cet appareil peut interférer avec la réception de radios et de télévision. Ne l'utilisez donc pas à proximité de tels récepteurs.

- N'exposez pas l'unité directement au soleil, près d'appareils irradiant de la chaleur, dans un véhicule fermé, ou en aucune manière en un lieu la soumettant à des températures extrêmes. Une chaleur excessive peut déformer ou décolorer l'unité.

- Pour éviter des possibles court-circuits, n’utilisez pas l’unité dans des zones humides, telles que des endroits exposés à la pluie.

Maintenance

- Pour le nettoyage quotidien, essuyez l’unité avec un chiffon sec et doux ou à la rigueur légèrement humidifié avec de l’eau. Pour ôter les taches rebelles, utilisez un détergent léger et non abrasif. Ensuite, essuyez soigneusement l’unité avec un chiffon sec et doux.

- N’utilisez jamais d’essence, diluant, solvant ou alcool d’aucune sorte pour éviter le risque de décoloration et/ou déformation.

Précautions additionnelles

- Sachez que le contenu de la mémoire peut être irrémédiablement perdu suite à un mauvais fonctionnement ou à une utilisation incorrecte de l’unité. Pour vous protéger contre le risque de perte de données importantes, nous vous recommandons de faire périodiquement une copie de sauvegarde des données importantes que vous avez stockées dans la mémoire de l’unité dans un autre appareil MIDI (par exemple un séquenceur).

- Malheureusement, il peut être impossible de restaurer le contenu de données qui ont été stockées dans un appareil MIDI (par exemple un séquenceur) une fois que ces données ont été perdues. Roland Corporation n’assume aucune responsabilité concernant une telle perte de données.

- Utilisez avec soin les boutons et curseurs ou autres commandes de l’unité, ainsi que ses prises et connecteurs. Un maniement brutal peut entraîner des mauvais fonctionnements.

- Ne heurtez jamais l'afficheur et ne lui appliquez aucune forte pression.

- Quand vous connectez/déconnectez tous les câbles, saisissez les fiches elles-mêmes – ne tirez jamais sur le câble. De cette façon, vous éviterez de causer des court-circuits et d’endommager les éléments internes du câble.

- L'appareil peut dégager une petite quantité de chaleur durant le fonctionnement normal.

- Pour éviter de gêner vos voisins, essayez de conserver le volume de l’unité à des niveaux raisonnables. Vous pouvez préférer utiliser des écouteurs, pour ne pas avoir à vous soucier de votre entourage (particulièrement lorsqu’il est tard la nuit).

- Lorsque vous devez transporter l’unité, emballez-la, si possible dans le carton (y compris les protections) dans lequel elle est arrivée. Autrement, vous devrez utiliser des matériaux d’emballage équivalents.

- Utilisez un câble Roland pour faire les connexions. Si vous utilisez un câble d’un autre fabricant, veuillez prendre les précautions suivantes.

- Certains câbles de connexion contiennent une résistance. N’utilisez pas de tels câbles pour cette unité. L’utilisation de tels câbles pourrait entraîner un son trop bas ou inaudible. Pour plus d’informations sur les caractéristiques des câbles, consulter leur fabricant.

Fonctions principales

Compatibilité avec le format General MIDI 1/General MIDI 2/format GS

Cet appareil est un module de sons compatible avec les normes General MIDI 1 et 2. Il peut servir à reproduire toute donnée de morceau (séquence General MIDI) portant le logo General MIDI. Cet appareil est également compatible avec le format GS Roland. Il peut servir à reproduire toute donnée de morceau portant le logo GS.

Multitimbral 64 parties/128 voix

Le SC-8850 est un module de sons multitimbral à 64 parties et 128 voix. Cette seule unité peut produire les sons d'un grand orchestre. C'est un module de sons idéal à utiliser en association avec des ordinateurs ou des séquenceurs.

* *Ces performances ne sont possibles que lorsque le connecteur USB ou un connecteur série est utilisé. Lorsque les connecteurs MIDI sont employés, un maximum de 32 parties est disponibles.*

Sonorités de haute qualité

Le SC-8850 est doté de 1640 sons de haute qualité et de 63 kits rythmiques différents. Ces sons comprennent toute la gamme de sons du SC-55/55mkII, du SC-88 et du SC-88Pro, ce qui permet la reproduction correcte des données de morceau prévues pour ces modules. (p.36)

* *Selon les données, la reproduction peut être légèrement différente avec le SC-8850.*

Une panoplie complète d'effets

Les effets fournis par le SC-8850 comprennent 64 effets par insertion, qui peuvent s'appliquer à des parties spécifiques; 8 types de reverb, 8 types de chorus, 10 types de delay, et une égalisation 2 bandes. De plus, vous pouvez ajuster les paramètres de chacun de ces effets pour modifier le son à votre goût. (p.79, p.88)

Sonorités personnelles (User)

En éditant les paramètres de son tels que vibrato, filtre et enveloppe, vous pouvez modifier les sons à votre goût. Il y a 256 sons personnels (User) et 2 kits rythmiques (Drum Sets) personnels, ce qui vous permet de créer vos propres sons et kits rythmiques (p.64)

Connecteur USB en standard

Un connecteur USB et un connecteur série sont disponibles pour une connexion directe à un ordinateur Macintosh Apple ou PC. En utilisant un logiciel séquenceur, vous pouvez faire reproduire et éditer des données de morceau. (p.12, p.14)

Grand écran LCD pour visualiser les réglages

Le grand afficheur graphique LCD offre une excellente visibilité et vous permet de visualiser graphiquement le statut de jeu de chaque partie.

Connexion avec d'autres appareils

Des prises d'entrée audio avec réglage du niveau d'entrée vous permettent de connecter une autre source sonore et de produire ses sons par mélangés à ceux du SC-8850 par les prises de sortie audio. Deux ensembles de prises de sortie audio sont disponibles. (p.19)

General MIDI 1



Le système General MIDI 1 est un ensemble de recommandations qui cherchent à dépasser les limitations des concepts propriétaires et à standardiser les possibilités MIDI des appareils générateurs de sons. Les appareils MIDI et les fichiers musicaux qui satisfont au standard General MIDI 1 portent le logo General MIDI ( ). Les fichiers MIDI portant le logo General MIDI peuvent être reproduits sur toute unité génératrice de sons General MIDI avec pratiquement le même résultat.

General MIDI 2



Le système General MIDI 2 ( ) est un ensemble de caractéristiques recommandées apportant des définitions détaillées pour des fonctionnalités telles que l'édition de son et les effets, fonctionnalités non définies dans le General MIDI 1. Ces caractéristiques élargissent la carte des sons pour permettre un plus haut degré d'expressivité et de compatibilité. Comme le General MIDI 2 est compatible avec le General MIDI 1, il peut reproduire avec fiabilité les fichiers musicaux portant le logo General MIDI.

Format GS



Le format GS ( ) est un ensemble de caractéristiques fixées par Roland pour standardiser les performances des appareils générateurs de sons. En plus de fournir un support pour tous les appareils déjà définis par le système General MIDI, le format GS, hautement compatible, offre en plus un nombre plus élevé de sons et décrit de nombreux détails pour un plus grand nombre de fonctions supplémentaires dont des effets tels que reverb et chorus.
Conçu pour le futur, le format GS peut d'ores et déjà inclure de nouveaux sons et accepter de nouvelles fonctions matérielles lorsqu'elles sont disponibles.

Comment utiliser ce manuel

Conventions utilisées dans ce manuel

Dans les textes explicatifs, les noms de paramètres et autres éléments sont donnés sous la forme qu'ils adoptent à l'affichage; par exemple, "Cho Rate". Comme ce sont habituellement des abréviations, le nom complet sera également donné; par exemple "Chorus Rate" (vitesse du chorus). La traduction en français sera donné entre parenthèses lors de la première rencontre avec un terme anglais.
Les valeurs possibles qui peuvent être déterminées pour un paramètre et qui se règlent en continu seront données comme suit "0–**64**–127". Les paramètres qui n'ont que des valeurs spécifiques sont présentés comme suit : **200/400 Hz.** Les valeurs indiquées en gras, telles que **64**, sont des valeurs par défaut.
Les boutons ou commandes de la façade apparaissent entre crochets; par exemple, [EDIT] ou [VOLUME].
De plus, le SC-8850 dispose de boutons de fonction [F1]–[F4]. Le fonctionnement de ces boutons dépendra des fonctions affichées dans l'écran LCD. Ce manuel se réfère à ces boutons comme [PART A] ([F1]) etc.
Ce manuel contient des exemples d'affichage du SC-8850, mais gardez à l'esprit que cet affichage peut varier légèrement par rapport à ce que vous voyez réellement sur votre instrument. Les explications de ce manuel comprennent des illustrations qui décrivent ce qui s'affiche normalement à l'écran. Notez toutefois que votre appareil peut disposer d'une version plus récente, améliorée, du système (par exemple avec des nouveaux sons) aussi ce que vous verrez réellement dans l'afficheur peut ne pas toujours parfaitement correspondre avec ce qui apparaît dans le manuel.

Une fois que vous vous êtes familiarisé avec le fonctionnement du SC-8850

Une fois que vous avez une bonne compréhension générale du fonctionnement du SC-8850, vous n'avez qu'à consulter la liste des procédures de fonctionnement (p.158) pour trouver le fonctionnement désiré pour chaque mode. Utilisez cette liste lorsque vous devez vous rappeler une procédure. **Appendices** (p.139) contient également d'autres listes donnant des informations qui vous seront utiles.

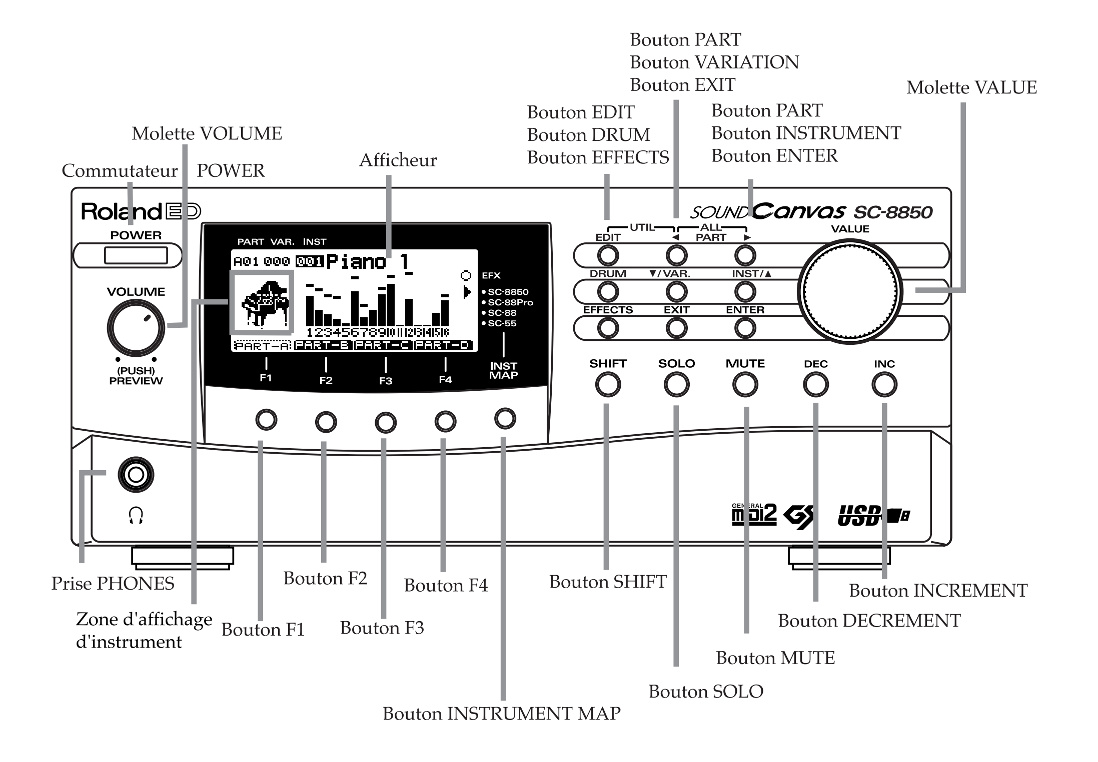
Emploi de l'index des procédures via MIDI

Ce manuel donnera fréquemment des exemples de commande du SC-8850 via MIDI depuis un appareil externe ou d'un programme séquenceur. Un index est fourni pour rassembler tous ces exemples. Référez-vous à **Index (Fonctionnement via MIDI)** (p.254).

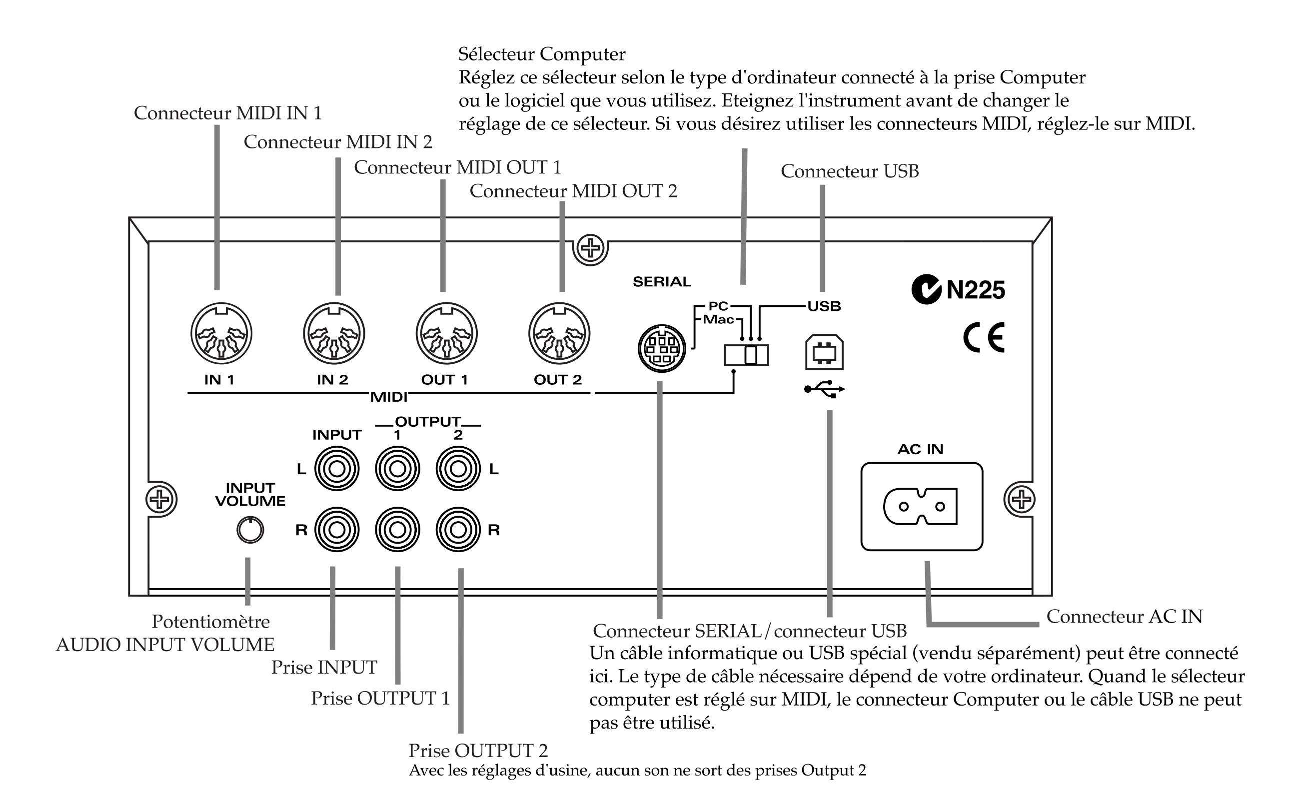
Sommaire

Description externe

■ Face avant



■ Face arrière



Connexion à votre ordinateur/clavier MIDI

Connexion à un ordinateur

Il y a trois façons de connecter le SC-8850 à votre ordinateur en employant le **connecteur USB**, les **connecteurs MIDI** ou le **connecteur série**. Vous pouvez utiliser usqu'à 64 parties si vous utilisez les connecteurs USB ou série, et usqu'à 32 parties si vous utilisez les connecteurs MIDI. Si vous utilisez les connecteurs MIDI, vous devrez vous doter d'une carte interface pour ordinateur (adaptateur) ayant des connecteurs MIDI (telle que la Super MPU II Roland, etc.). Si vous utilisez les connecteurs USB ou série, vous pouvez utiliser un c ble spécial pour relier directement le SC-8850 à l'ordinateur, mais votre logiciel doit être capable de correspondre avec le port USB ou le port série. (Référez-vous à Comment sont échangés les messages MIDI avec un ordinateur , p.17)

NOTE

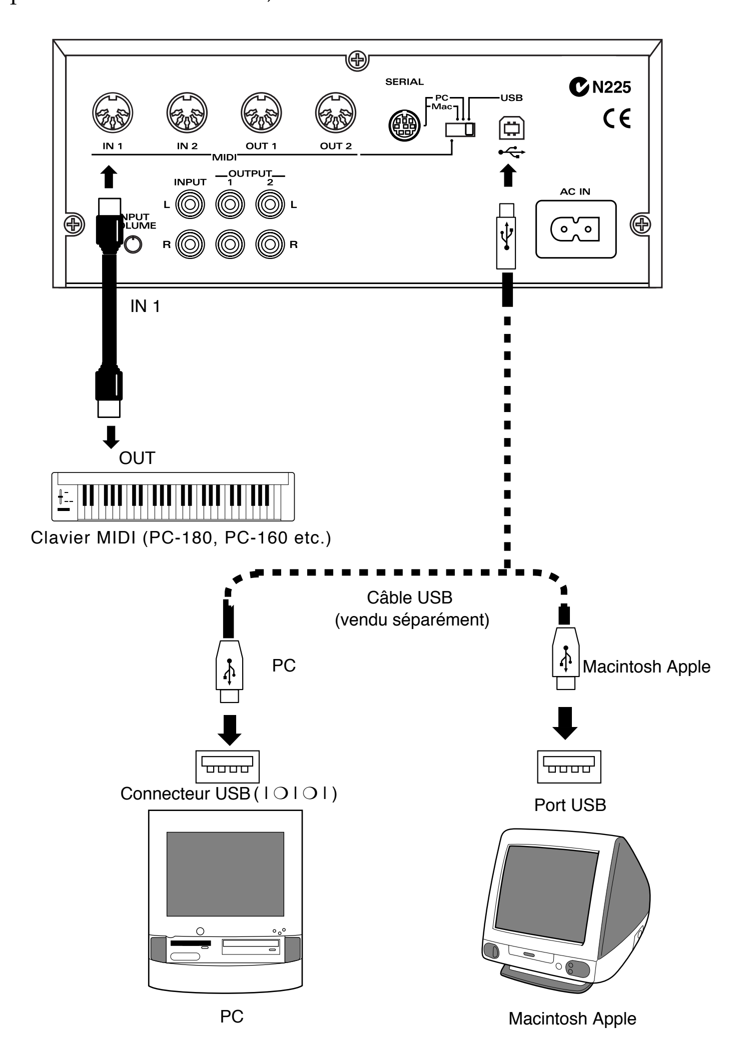
Pour prévenir les mauvais fonctionnements et/ou dommages causés aux enceintes et autres appareils, baissez tou ours le volume et éteignez tous les appareils avant de faire toute connexion.

■ Connexion d'un ordinateur via le connecteur USB

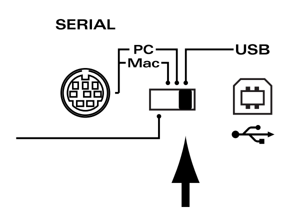
USB signifie Universal Serial Bus (bus série universel), et c'est une nouvelle interface utilisée pour connecter différents périphériques à un ordinateur. L'USB vous permet d'utiliser un simple c ble USB pour relier différents périphériques, et autorise le transfert plus rapide des données par rapport aux anciens ports série. De plus, les appareils périphériques peuvent être connectés ou déconnectés à chaud (alors qu'ils sont sous tension) et l'ordinateur les détecte automatiquement (pour certains périphériques, des réglages ou autres procédures peuvent être nécessaires).

MEMO

Lorsque vous connectez votre ordinateur au SC-8850 via un c ble USB, il n'est pas nécessaire d'éteindre votre ordinateur.



1 Eteignez le SC-8850 et réglez le commutateur COMPUTER sur USB .

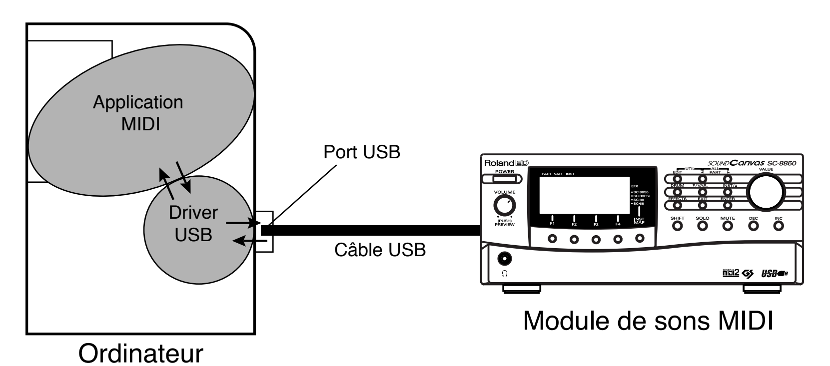


2 Connectez le c ble USB au connecteur USB ou port USB de votre ordinateur.

3 Connectez l’autre extrêmité du c ble USB au connecteur du SC-8850.

Installation du driver USB

Pour connecter votre ordinateur au SC-8850 via un c ble USB, vous devez d’abord installer le driver ou gestionnaire USB (driver MIDI). Le driver USB se trouve dans le CD-Rom fourni. Le driver USB est un logiciel qui transfère les données entre votre application (logiciel séquenceur, etc.) et le SC-8850 lorsque votre ordinateur est connecté via un c ble USB au SC-8850. Le driver USB transmet les données de l’application au SC-8850 et transmet les messages MIDI du SC-8850 à l’application.



Pour des détails sur l’installation du driver USB, référez-vous au livre concernant la **bibliothèque logiciels pour SC-8850**.

Précautions lors de l’emploi d’une connexion USB

Même si le connecteur USB du SC-8850 est relié à votre ordinateur, il ne fonctionnera pas correctement si le driver ne vient pas épauler votre ordinateur. Veillez à utiliser un ordinateur pour lequel le fonctionnement du driver USB a été vérifié.



Eteignez l’appareil avant de changer le réglage du commutateur COMPUTER. Le réglage de ce commutateur prend effet à la prochaine mise sous tension.

MEMO

Lorsque vous connectez le SC-8850 et le PC via un c ble USB, vous ne pouvez utiliser que des machines compatibles Windo s 98.



Vous pouvez avoir à faire différents réglages sur votre ordinateur, aussi lisez soigneusement le mode d’emploi de votre logiciel et faites les réglages appropriés avant utilisation.

■ Connexion d'un ordinateur via le connecteur série

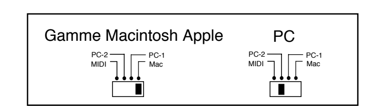


Pour prévenir les mauvais fonctionnements et/ou dommages causés aux enceintes et autres appareils, baissez tou ours le volume et éteignez tous les appareils avant de faire toute connexion.

SERIAL
PC
Mac
USB
N225
IN 1
IN 2
OUT 1
OUT 2
MIDI
INPUT
OUTPUT
1
2
L
R
INPUT VOLUME
AC IN
IN 1
OUT
Clavier MIDI (PC-180, PC-160 etc.)
Câble informatique (vendu séparément)
PC
Macintosh Apple
Connecteur série (I O I O I)
Port modem ou port imprimante
PC
Macintosh Apple

1

Eteignez le SC-8850, et réglez le commutateur COMPUTER qui est situé à l'arrière du SC-8850.



Sélectionnez la position Mac si vous utilisez un ordinateur Macintosh Apple ou sélectionnez la position PC si vous utilisez un PC.
Le taux de transfert pour **PC** est de 38.4 Kbps.



Eteignez l'appareil avant de changer le réglage du commutateur COMPUTER. Le réglage de ce commutateur prend effet à la prochaine mise sous tension.



Sachez que le réglage approprié du commutateur COMPUTER peut différer selon le type d'ordinateur.

2 Connectez le c ble informatique au port série PC ou port modem ou imprimante (ordinateur Apple Macintosh) à l’arrière de votre ordinateur.

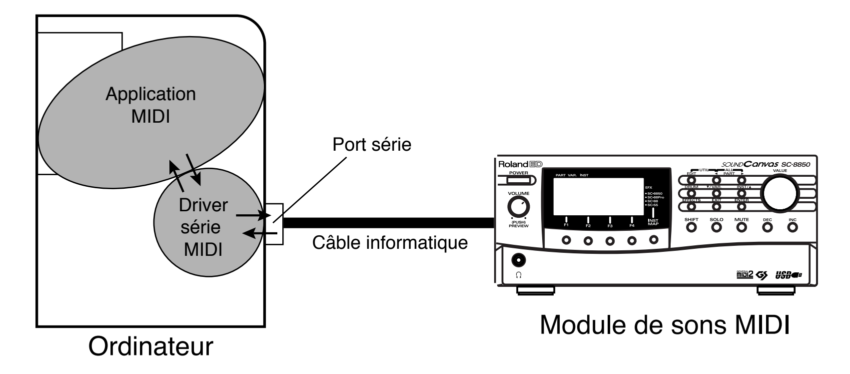
3 Connectez l’autre extrêmité du c ble informatique au connecteur série du SC-8850.

MEMO

Vous devrez disposer d’un c ble informatique (vendu séparément) approprié à l’ordinateur que vous utilisez. Référez-vous aux schémas de connexion des c bles informatiques (p.157)

Installation du driver MIDI série

Pour connecter votre ordinateur au SC-8850 via un c ble informatique, vous devez d’abord installer le driver MIDI série (driver MIDI ou gestionnaire MIDI). Le driver MIDI série est contenu dans le CD-Rom fourni.
Le driver MIDI est un logiciel qui transfère les données entre votre application (logiciel séquenceur, etc.) et le SC-8850 lorsque votre ordinateur est connecté via un c ble informatique au SC-8850.
Le driver MIDI transmet les données de l’application au SC-8850 et transmet les messages MIDI du SC-8850 à l’application.



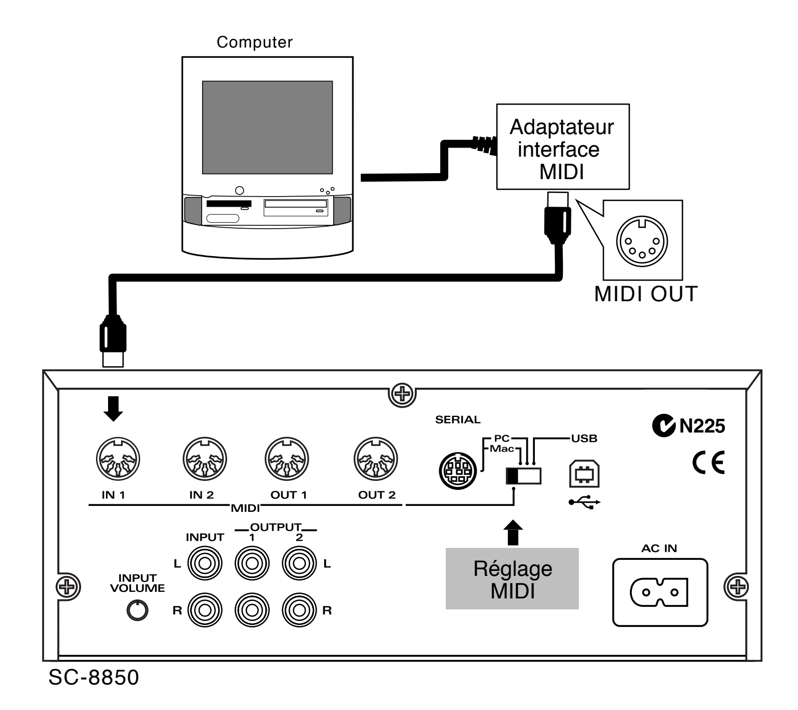
Pour des détails sur l’installation du driver MIDI, référez-vous au livre concernant la **bibliothèque logiciels pour SC-8850**.

MEMO

Vous pouvez avoir à faire différents réglages sur votre ordinateur, aussi lisez soigneusement le mode d’emploi de votre logiciel et faites les réglages appropriés avant utilisation.

■ Connexion à un ordinateur via les connecteurs MIDI

Si vous utilisez le connecteur MIDI, vous devrez vous doter d'une carte interface informatique (adaptateur) ayant des connecteurs MIDI (telle que la Super-MPU II Roland, etc).



* *Réglez le commutateur COMPUTER situé à l'arrière du SC-8850 sur MIDI. Si vous utilisez des câbles MIDI, le SC-8850 sera limité à un maximum de 32 parties. Si vous désirez utiliser plus de 32 parties, utilisez soit un câble USB, soit un câble informatique série*



Pour prévenir les mauvais fonctionnements et/ou dommages causés aux enceintes et autres appareils, baissez tou   ours le volume et éteignez tous les appareils avant de faire toute connexion.

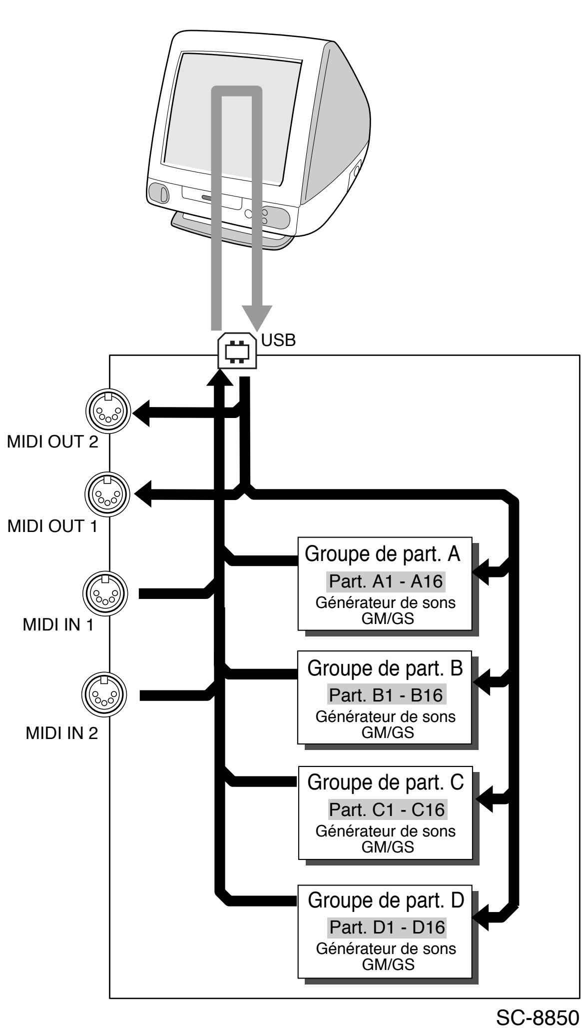


Eteignez l'appareil avant de changer le réglage du commutateur COMPUTER. Le réglage de ce commutateur prend effet à la prochaine mise sous tension.

■ Comment les messages MIDI sont échangés avec un ordinateur

Selon le réglage du commutateur COMPUTER , le flux des données MIDI diffère comme suit.

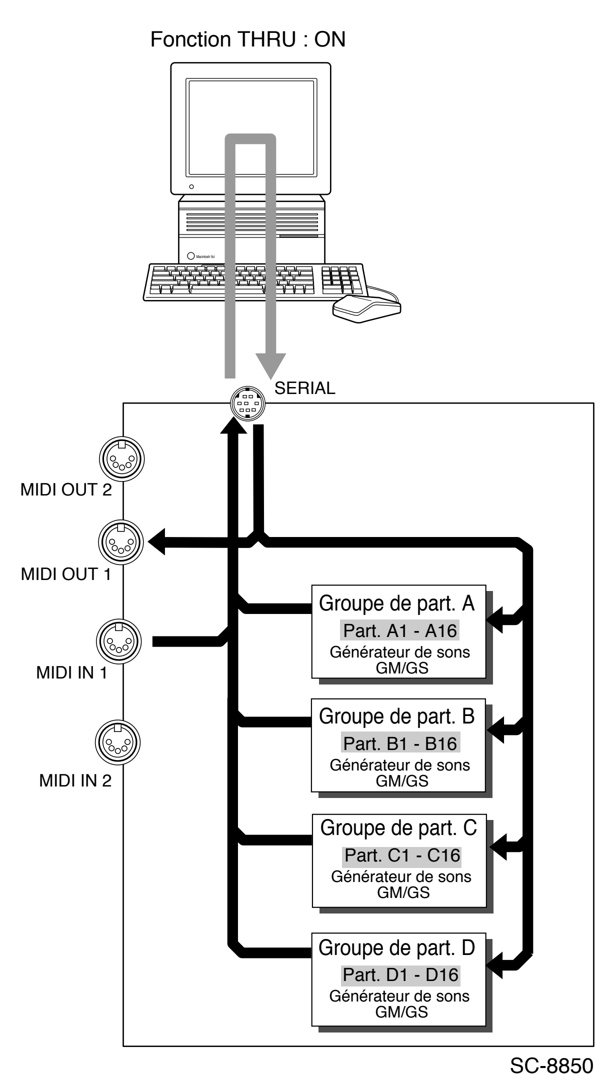
Quand le commutateur COMPUTER est réglé sur USB





Le nombre de parties du générateur de sons qui peuvent être pilotées à l'aide du connecteur USB ou du connecteur série dépendra du logiciel que vous utiliserez. Cela signifie que si vous utilisez le connecteur USB ou le connecteur série, vous ne pouvez pas pour autant nécessairement être capable de ouer 64 parties. Lisez attentivement le mode d'emploi de votre logiciel.

Quand le commutateur COMPUTER est réglé sur SERIAL (PC ou Mac)



La fonction Thru du logiciel de votre ordinateur

Pour que les données reçues en MIDI IN1 puissent être envoyées à la section générateur de sons, la fonction Thru du logiciel de votre ordinateur doit être activée (réglée) sur On. Quand la fonction Thru est activée, les données reçues en MIDI IN 1 passent au travers de l'ordinateur et sont reproduites par la section du générateur de sons.

MEMO

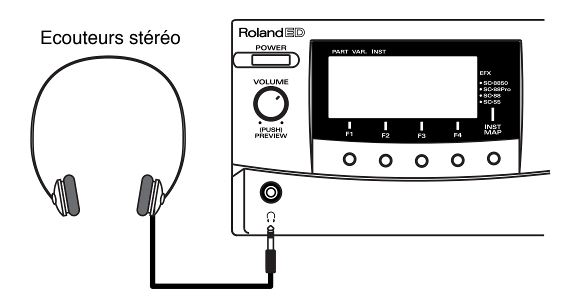
Pour des détails sur la façon d'activer la fonction Thru, référez-vous au mode d'emploi du logiciel que vous utilisez.

■ Entendez-vous du son?

Si le SC-8850 est connecté à votre ordinateur mais que vous n'entendez aucun son, cela peut être d à toute une variété de raisons. Un arbre de décisions logiques vous est fourni pour vous aider à déterminer la cause du problème. Dans le chapitre Appendices , veuillez-vous référer à Pas de son (p.140).

Connexion d'écouteurs

Utilisez des écouteurs d'une impédance de 8   150 ohms. Le son sera produit par les prises de sortie audio même si des écouteurs sont connectés.

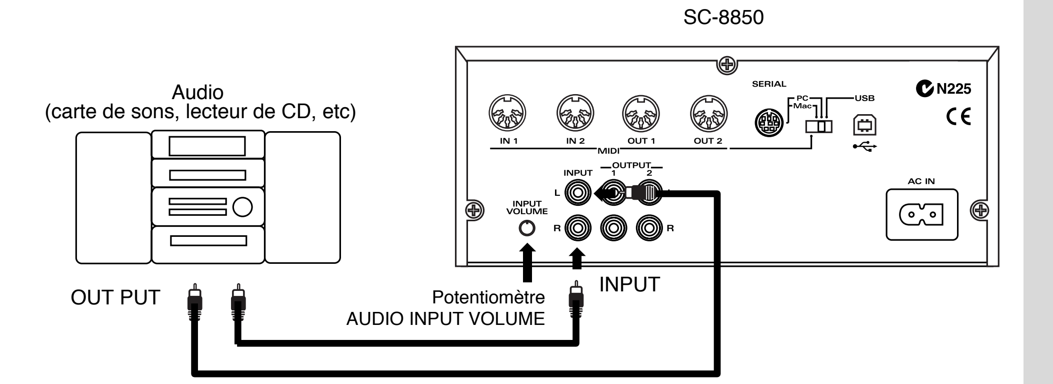


MEMO

La prise pour écouteurs produira le son sortant par les prises OUPUT1. Cela signifie que le son des parties assignées à la sortie OUTPUT2 ne sera pas entendu au casque (p.57).

Connexion des prises d'entrée audio

Vous pouvez connecter les prises de sortie audio d'autres sources sonores MIDI ou non à ces prises. Le signal audio qui est reçu ici sera mélangé avec le son du SC-8850 lui-même et produit par les prises de sortie audio OUTPUT1.
Si l'entrée du signal est trop élevée ou trop faible, utilisez la commande Input Volume pour régler le niveau. Si le signal reçu est trop puissant, tournez cette commande vers la gauche pour réduire le volume.

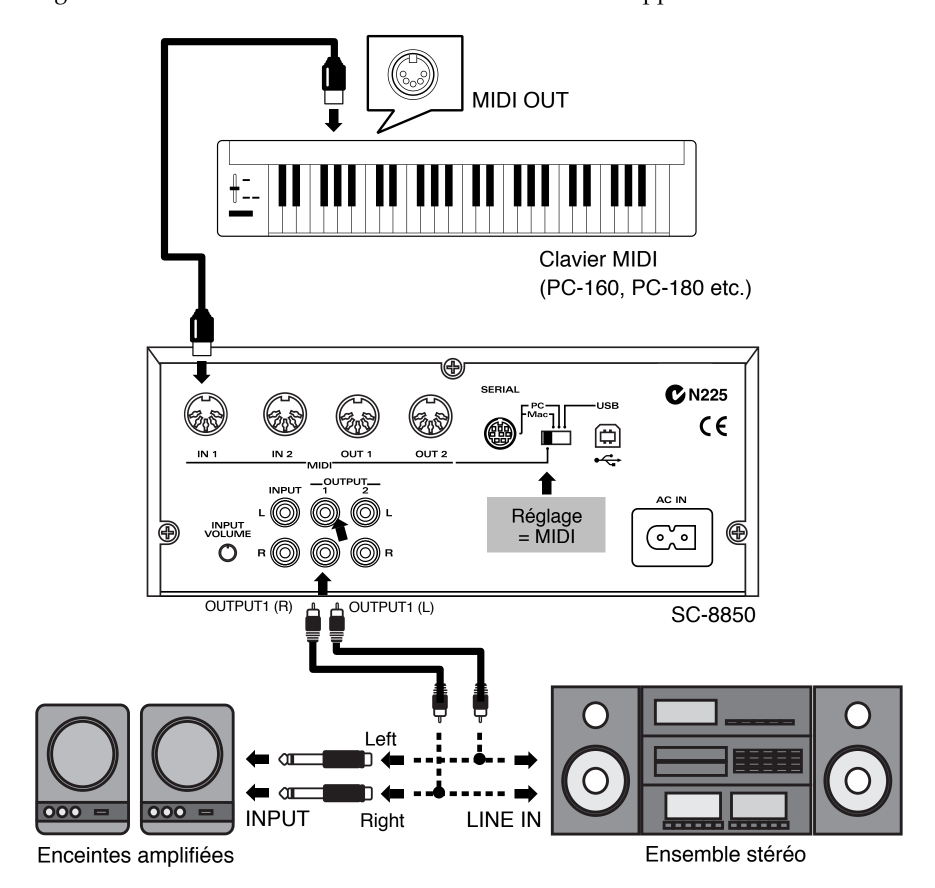


Connexion d'un clavier MIDI

■ Faire les connexions

Cette section explique comment connecter cet appareil à un clavier MIDI pour faire ouer les sons. Si vous désirez connecter un séquenceur ou ordinateur personnel à cet appareil, référez-vous en p.12.

Réglez le commutateur COMPUTER situé à l'arrière de l'appareil sur **MIDI**.





Pour prévenir les mauvais fonctionnements et/ou dommages causés aux enceintes et autres appareils, baissez tou   ours le volume et éteignez tous les appareils avant de faire toute connexion.



Eteignez l'appareil avant de changer le réglage du commutateur COMPUTER. Le réglage de ce commutateur prend effet à la prochaine mise sous tension.

MEMO

Avec les réglages d'usine, aucun son n'est produit par les prises de sortie OUTPUT2 (p.57, p.61).

MEMO

Veillez à bien faire correspondre les prises de sortie L/R (gauche/droite) du SC-8850 avec les prises d'entrée L/R de votre équipement audio. Si vous les inversez, les sons seront produits avec un champ sonore stéréo inversé également.

■ Mise sous/hors tension (commutation On/Off)

Une fois les connexions terminées, mettez sous tension vos différents appareils dans l'ordre spécifié.
Ici, nous expliquerons comment connecter le SC-8850 à un système de reproduction audio (cha ne stéréo ou enceintes amplifiées). Si vous utilisez les écouteurs, vous pouvez sauter les explications concernant le fonctionnement de votre système de reproduction audio.

Mise sous tension

1 Avant de mettre sous tension, baissez le volume du SC-8850 et des appareils de reproduction audio (votre système ampli/enceintes).

2 Poussez le commutateur POWER pour mettre sous tension le SC-8850.

3 Mettez sous tension votre système audio.

4 Réglez le volume de chaque appareil à un niveau approprié.

Mise hors tension (extinction)

1 Avant de mettre hors tension, baissez le volume du SC-8850 et des appareils de reproduction audio (votre système ampli/enceintes).

2 Eteignez les appareils audio, puis éteignez le SC-8850.

■ Entendez-vous du son?

Après avoir fait les connexions comme expliqué dans Faire les connexions , mettez sous tension et montez progressivement le volume tout en ouant au clavier. L'indicateur de niveau de cette unité bouge-t-il? S'il le fait, c'est que l'appareil reçoit correctement les messages MIDI. L'unité produira une note lorsque la commande VOLUME est pressée (fonction de contr le auditif ou PREVIEW). Si le fait de ouer sur votre clavier ne produit aucun son, vous pouvez utiliser cette fonction pour voir si le volume de l'amplificateur et les connexions avec les enceintes sont corrects. Si l'indicateur de niveau de cette unité ne se déplace pas, c'est que les messages MIDI ne sont pas reçus de votre clavier MIDI. Contr lez les réglages de votre clavier MIDI et les connexions par c bles MIDI.

Même lorsque vous entendez du son, si les indicateurs de niveau ne se déplacent pas, cela signifie que les parties qui sont ainsi ouées ne sont pas actuellement affichées. Pour visualiser les indicateurs de niveau correspondant à ces parties, utilisez **PART** ◀ ou ▶ pour resélectionner la partie ou pressez simultanément **PART** ◀ et ▶ (**ALL**) pour accéder à l'écran permettant de visualiser toutes les parties et pressez 64PART (F4) pour visualiser le niveau de volume de toutes les parties.



En mettant sous tension dans le mauvais ordre, vous risquez d'entra ner des dommages et/ou mauvais fonctionnement aux enceintes ou autres appareils.



Lorsque vous connectez le SC-8850 à votre système d'amplification, des volumes excessifs peuvent endommager vos enceintes. Sachez que les enceintes utilisées dans les systèmes stéréo domestiques sont plus sensibles aux hauts niveaux de volume que les haut-parleurs prévus pour les instruments de musique.



Cette unité est dotée d'un circuit de protection. Un bref intervalle (quelques scondes) après la mise sous tension est nécessaire avant qu'elle ne fonctionne normalement.

MEMO

Si l'appareil est placé dans un angle o l'afficheur est difficile à lire, a ustez le contraste de l'afficheur LCD (p.62).



A moins de les avoir sauvegardés, les paramètres de système et paramètres personnels (User) reviendront à leurs valeurs par défaut lorsque vous éteindrez le SC-8850. Si vous désirez sauvegarder ces réglages, référez-vous à Sauvegarde et rechargement des réglages du SC-8850 (p.134).

MEMO

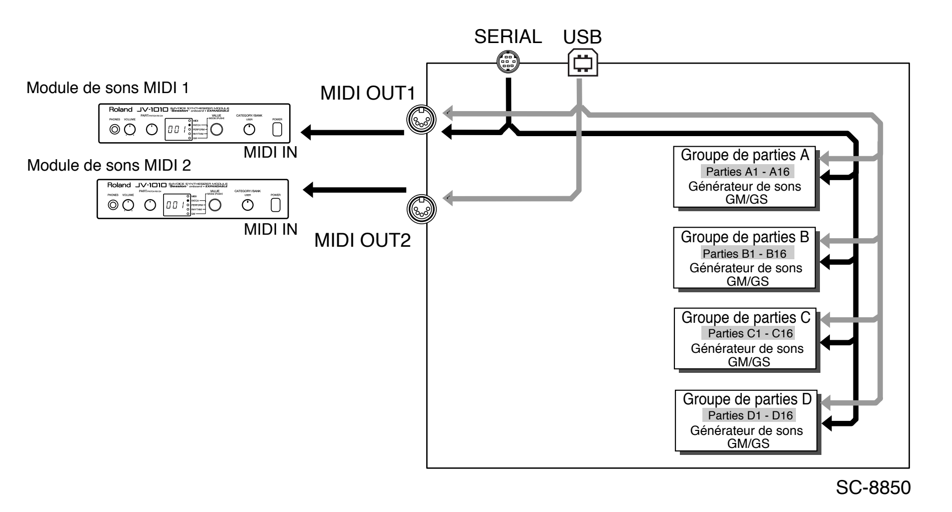
Avec les réglages d'usine, cet appareil produira du son en réponse à des messages transmis sur tout canal de 1 à 16, quel que soit le canal de transmission de votre clavier (p.146). Cela est d au fait que chaque partie est assignée au numéro de canal MIDI correspondant. Le numéro sous l'indicateur graphiques à barres est le numéro de partie.

Connexion d'une autre source MIDI au SC-8850

■ Faire les connexions

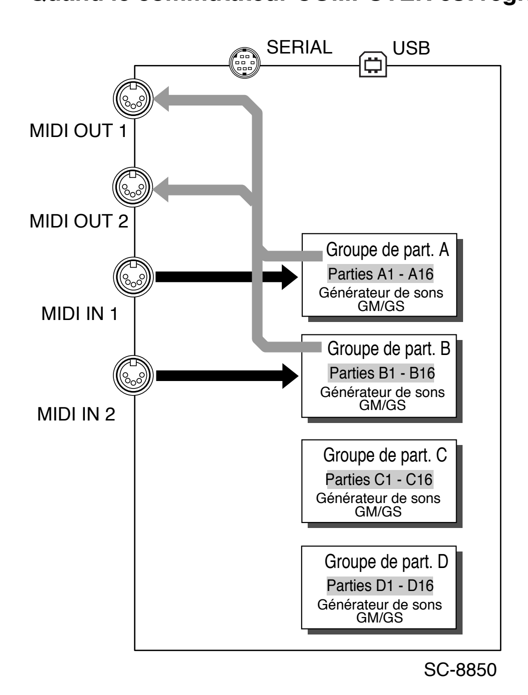
Utilisez un c ble MIDI (vendu séparément) pour relier le connecteur MIDI OUT du SC-8850 au connecteur MIDI de l'autre source sonore MIDI.

Quand le commutateur COMPUTER est réglé sur [SERIAL (PC, Mac)] ou [USB]



* *Lorsque vous connectez vos appareils à l'aide d'un câble série, vous ne pouvez pas utiliser MIDI OUT 2.*

Quand le commutateur COMPUTER est réglé sur [MIDI]



* *Si vous connectez cette unité à l'aide d'un câble MIDI, vous ne pouvez pas utiliser les parties des groupes C et D.*

MEMO

Pour produire des messages MIDI par les prises MIDI OUT 1 et 2, vous devez faire les réglages nécessaires sur votre ordinateur afin de spécifier la destination de sortie des messages MIDI.

MEMO

A partir de la MIDI OUT 1 et des deux connecteurs, les messages MIDI sont envoyés aux appareils connectés. Réglez le port de sortie de chaque piste sur **MIDI OUT** dans votre logiciel séquenceur et les messages seront produits par la MIDI OUT, le SC-8850 lui-même ne ouant pas. Cela facilite l'utilisation du SC-8850 en combinaison avec d'autres modules de sons (vous ne pouvez toutefois pas obtenir que les données d'une piste soient produites simultanément à destination du SC-8850 et de la MIDI OUT).



Sachez que lorsque le commutateur COMPUTER situé à l'arrière du SC-8850 est réglé sur MIDI, les données ne sont plus échangées via les connecteurs USB ou série.

Retour aux réglages d’usine (Initialize)

Il y a probablement des moments o vous désirerez ne pas conserver les changements apportés à la mémoire du SC-8850. Si c’est le cas, vous pouvez aisément restaurer les réglages d’usine.

Retour de tous les réglages à leurs valeurs d’usine (Factory Preset)

Cette procédure initialisera tous les réglages du SC-8850 et les ramènera à leurs valeurs telles qu’à la sortie d’usine.



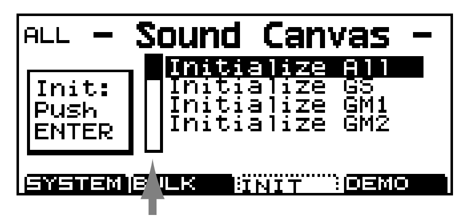
NOTE

Sachez que cela initialisera également les paramètres de système (p.62) et les paramètres relatifs aux instruments User et kits rythmiques User. (p.67, p.73).

1 Pressez simultanément les boutons EDIT et **PART** ◀ (**UTIL**).

2 Pressez INIT (F3).

3 Pressez **VAR.** ▼ ou **INST** ▲ pour amener le curseur vers le haut ou le bas et sélectionner **Initialize All**.



Barre de défilement

Elle indique le niveau où se situe le paramètre parmi la totalité de ceux-ci. Si le carré noir est en bas, ou s'il n'y a pas de carré noir, cela signifie qu'aucun autre paramètre ne peut être affiché.

4 Pressez ENTER .

L’afficheur demande **Initialize Sure?** (Etes-vous s r de vouloir initialiser?).

5 Pour initialiser, pressez ENTER .

Pour quitter sans initialiser, pressez au contraire EXIT .

Touches de raccourci

Vous pouvez aisément initialiser les réglages du SC-8850 à l’aide du bouton SHIFT .

1 En tenant enfoncé SHIFT , pressez **PART** ◀ .

L’afficheur vous demandera **Initialize Sure?** (Etes-vous s r de vouloir initialiser?).

2 Pour initialiser, pressez ENTER .

Pour quitter sans initialiser, pressez au contraire EXIT .

Initialisation General MIDI/Format GS

Ici, nous expliquerons la procédure d’initialisation que vous utiliserez lorsque vous aurez besoin d’initialiser le SC-8850 pour le ramener aux réglages basiques General MIDI/GS.
Au début des séquences General MIDI/GS se trouvent des données qui demandent au générateur de sons de s’initialiser lui-même, (activation GM1, activation GM2 ou initialisation GS p.152). Cela signifie que lorsque vous faites reproduire des séquences musicales depuis leur début, l’initialisation se fait automatiquement, aussi n’est-il pas nécessaire pour vous de le faire depuis les boutons de la façade.



NOTE

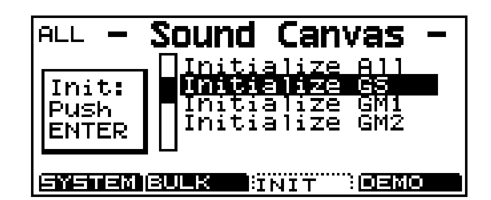
Même si le SC-8850 est initialisé pour retrouver les réglages General MIDI/GS, les réglages des paramètres de système (p.162) ne sont pas affectés.

Initialisation GS (GS Reset)

1 Pressez simultanément les boutons EDIT (**PART ◀** **UTIL**).

2 Pressez INIT (F3).

3 Pressez **VAR. ▼** ou **INST ▲** pour amener le curseur vers le haut ou le bas et sélectionner **Initialize GS**.



4 Pressez ENTER .

L’afficheur demande **Initialize Sure?** (Etes-vous s r de vouloir initialiser?).

5 Pour initialiser, pressez ENTER .

Pour quitter sans initialiser, pressez au contraire EXIT .

MEMO

Le curseur se réfère au pointeur qui indique le paramètre actuellement sélectionné, etc. Par exemple, si vous sélectionnez un certain paramètre, le curseur se déplace usqu’à ce paramètre et ce paramètre s’affiche en négatif.

Touches de raccourci

Vous pouvez aisément initialiser les réglages du SC-8850 à l’aide du bouton SHIFT .

1 En tenant enfoncé SHIFT , pressez **PART ▶** .

L’afficheur vous demandera **Initialize Sure?** (Etes-vous s r de vouloir initialiser?).

2 Pour initialiser, pressez ENTER .

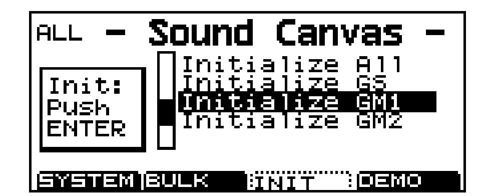
Pour quitter sans initialiser, pressez au contraire EXIT .

Initialisation General MIDI 1 (Activation GM1)

1 Pressez simultanément les boutons EDIT et **PART ◀** (**UTIL**).

2 Pressez INIT (F3).

3 Pressez **VAR. ▼** ou **INST ▲** pour amener le curseur vers le haut ou le bas et sélectionner **Initialize GM**.



4 Pressez ENTER .

L'afficheur demande **Initialize Sure?** (Etes-vous s r de vouloir initialiser?).

5 Pour initialiser, pressez ENTER .

Pour quitter sans initialiser, pressez au contraire EXIT .

Touches de raccourci

Vous pouvez aisément initialiser les réglages du SC-8850 à l'aide du bouton SHIFT .

1 En tenant enfoncé SHIFT , pressez **VAR. ▼** .

L'afficheur vous demandera **Initialize Sure?** (Etes-vous s r de vouloir initialiser?).

2 Pour initialiser, pressez ENTER .

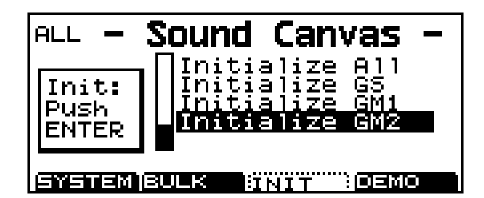
Pour quitter sans initialiser, pressez au contraire EXIT .

Initialisation General MIDI 2 (Activation GM2)

1 Pressez simultanément les boutons EDIT et **PART ◀** (**UTIL**).

2 Pressez INIT (F3).

3 Pressez **VAR. ▼** ou **INST ▲** pour amener le curseur vers le haut ou le bas et sélectionner **Initialize GM2**.



4 Pressez ENTER .

L'afficheur demande **Initialize Sure?** (Etes-vous s r de vouloir initialiser?).

5 Pour initialiser, pressez ENTER .

Pour quitter sans initialiser, pressez au contraire EXIT .

Touches de raccourci

Vous pouvez aisément initialiser les réglages du SC-8850 à l'aide du bouton SHIFT .

1 En tenant enfoncé SHIFT , pressez **INST ▲** .

L'afficheur vous demandera **Initialize Sure?** (Etes-vous s r de vouloir initialiser?).

2 Pour initialiser, pressez ENTER .

Pour quitter sans initialiser, pressez au contraire EXIT .

Essai de différents sons

Essayons les différents sons du SC-8850

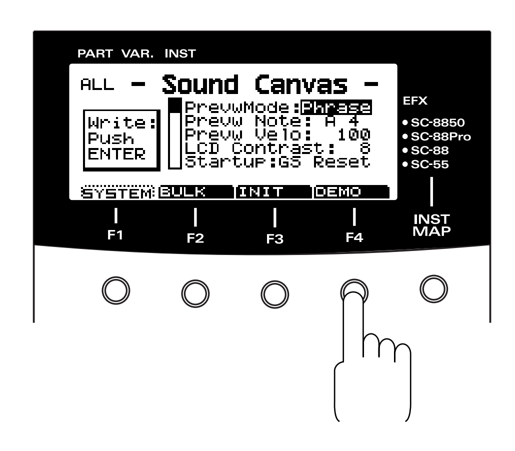
Le SC-8850 contient une grande variété de sons, avec non seulement des instruments de musique tels que piano, orgue et guitare, mais également des effets sonores tels que des sons d'oiseaux et sonnerie de téléphone. Dans le SC-8850, chacun de ces sons est appelé un **Instrument**.
Voici comment essayer ces sonorités d'instrument.

■ Ecoute des morceaux de démonstration

Le SC-8850 contient 3 morceaux de démonstration qui vous permettent d'apprécier la riche variété offerte par les sonorités intégrées du SC-8850. Vous pouvez écouter individuellement un morceau de démonstration ou tous les morceaux à la suite.

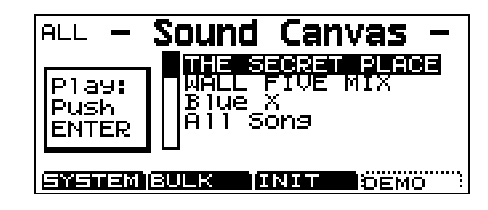
1 Pressez simultanément les boutons EDIT et **PART** ◀ (UTIL).

2 Pressez DEMO (F4).



3 Pressez **VAR.** ▼ ou **INST** ▲ pour déplacer le curseur vers le haut et le bas et sélectionner un morceau que vous désirez reproduire.

Si vous sélectionnez **All Song**, tous les morceaux seront oués à la suite.



4 Pressez ENTER .

L'afficheur demandera **Start Demo Play?** (Lancement de la démonstration?).

5 Pour lancer la démonstration, pressez ENTER .

Pour quitter sans faire ouer la démonstration, pressez au contraire EXIT .

6 Pour stopper la reproduction, pressez EXIT .





Aucune donnée des musiques ainsi reproduites n'est émise par la prise MIDI OUT.

Touches de raccourci

Vous pouvez utiliser le bouton SHIFT pour accéder aisément à l'écran de sélection des morceaux de démonstration.

1 En tenant enfoncé SHIFT , pressez EDIT .

2 Pressez **VAR.** ▼ ou **INST** ▲ pour déplacer le curseur vers le haut et le bas et sélectionner un morceau que vous désirez faire reproduire.

Si vous sélectionnez **All Song**, tous les morceaux seront oués à la suite.

3 Pressez ENTER .

L'afficheur demandera **Start Demo Play?** (Lancement de la démonstration?).

4 Pour lancer la démonstration, pressez ENTER .

Pour quitter sans faire ouer la démonstration, pressez au contraire EXIT .

5 Pour stopper la reproduction, pressez EXIT .

■ Morceaux de démonstration

THE SECRET PLACE	**Idecs Music Software**
	Copyright © 1999, Roland Corporation
WALL FIVE MIX	**HEIGO TANI**
	Copyright © 1999, Roland Corporation
Blue X	**Yuuki Kato (Music Brains, Inc.)**
	Copyright © 1999, Roland Corporation

Biographie

Idecs Music Software

Au travers de ses créations de données SMF, cette unité de production sonore professionnelle continue de générer un nouvel intérêt gr ce au réalisme de ses séquences musicales. La qualité hors du commun de leur musique a déclenché un suivi énorme de la part de consommateurs de séquences musicales. De plus, leurs autres activités dans le domaine musical touchent quasiment tous les domaines qu'il s'agisse de compositions, arrangements, productions ou éducation.

HEIGO TANI

A commencé sa carrière comme DJ en 1985, dans une discothèque du quartier Roppongi de Tokyo. Depuis, il a composé, arrangé et produit diverses œuvres. Il s'est produit avec le grand ma tre DJ, DJ Wada, et les unités de techno house, Co-Fusion, et ATOM. Il a produit 12 enregistrements analogiques, sous des labels américains et allemands. Après une tournée européenne en uin 1998, il a sorti son premier album, COFU sous le nom Co-Fusion de Sublime Records au Japon en septembre 1998.

Music Brains, Inc.

C'est une société de création musicale établie le 3 avril 1992 à Tokyo o elle travaille principalement. Ils réalisent des CD, fonds sonores pour vidéo, de la musique informatique, animations, karaokés, etc, dans leur propre studio d'enregistrement. Ils développent également des instruments de musique électroniques, lancent des interprètes, publient des manuels. A propos des fichiers et séquences musicales SMF Roland, ils ont créé différents titres avec comme thème la recherche de réalité en musique et bénéficient d'une haute estime.

■ Ecoute des sons de base (Sons primaires ou Capital sounds) (PHRASE PREVIEW)

Dans le SC-8850, les sons d'une partie normale sont spécifiés à l'aide deux chiffres le numéro d'Instrument (affiché sous **INST**) et le numéro de Variation (affiché sous **VAR.**). Les 128 sons ayant un numéro de Variation 000 sont les sons de base (**sons primaires ou Capital sounds**).
Dans le SC-8850, vous pouvez presser un seul bouton pour écouter ces sons qui seront à reproduire à l'aide d'une phrase adaptée.

1 Assurez-vous que l'écran **Part Basic screen** est sélectionné.

2 Pressez **INST** ▲ pour amener le curseur sur **INST**.



3 Tournez la molette VALUE , ou pressez DEC ou INC pour sélectionner les sons. Presser DEC fait diminuer le numéro d'Instrument et presser INC l'augmente. Vous pouvez sélectionner un numéro d'Instrument de 001 à 128.

4 Pressez la commande VOLUME pour écouter le son.

Le son sélectionné sera reproduit suivant une phrase appropriée (réglage par défaut).

MEMO

Pour des détails sur le changement de son depuis un autre appareil ou depuis un programme séquenceur, référez-vous à Emploi de messages MIDI pour sélectionner les instruments depuis d'autres appareils ou un logiciel séquenceur . (p.41).

MEMO

L'écran Part Basic est l'écran qui appara t quand le SC-8850 est mis sous tension. Vous pouvez retourner à cet écran depuis d'autres en pressant EXIT .
Si l'affichage PART est réglé sur **ALL**, pressez simultanément **PART** ◀ et ▶ (**ALL**) pour ramener l'affichage **PART** à la normale.

MEMO

Un changement plus rapide de valeur peut être obtenu si vous tenez enfoncé INC (ou DEC) tout en pressant son opposé, le bouton DEC (ou INC).

MEMO

Avec les réglages d'usine, presser la commande VOLUME fera ouer une phrase qui permet d'écouter le son affiché. Vous pouvez changer ce réglage pour ne produire qu'une note spécifique. Pour des détails, référez-vous à Réglage des paramètres qui affectent le SC-8850 lui-même (écran Utility) (p.62).

■ Ecoute des sons de Variation

Comme vous le savez probablement, le SC-8850 offre plus de 128 sons. En plus des sons de base (primaires) du SC-8850, il existe des sons de **Variation**, qui ont un timbre légèrement différent des sons de base.
Les sons du SC-8850 sont sélectionnés par deux numéros le **numéro d'instrument** et le **numéro de Variation**. Dans les explications précédentes, lorsque vous utilisiez la molette VALUE ou les boutons DEC et INC pour sélectionner les sons de base, vous changiez le numéro d'instrument. Voici comment changer le numéro de Variation pour écouter différents sons de Variation.

MEMO

Pour des détails sur le changement de son depuis un autre appareil ou depuis un programme séquenceur, référez-vous à Emploi de messages MIDI pour sélectionner les instruments depuis d'autres appareils ou un logiciel séquenceur . (p.41).

1 Assurez-vous que l'écran **Part Basic** est sélectionné.

Pour cet exemple, nous échangerons le son de base (son primaire) et choisirons **017 Organ 1**, comme décrit dans la section précédente **Ecoute des sons de base (sons primaires ou Capital sounds)**.

MEMO

Ecran Part Basic (p.29)

2 Pressez **VAR.** ▼ pour amener le curseur sur **VAR.**



3 Tournez la molette VALUE ou pressez DEC ou INC pour sélectionner les sons.

Presser DEC fait diminuer le numéro de Variation et presser INC l'augmente. Même parmi les sons d'orgue, vous pouvez entendre qu'il y a de nombreuses Variations.

MEMO

Un changement plus rapide de valeur peut être obtenu si vous tenez enfoncé INC (ou DEC) tout en pressant son opposé, le bouton DEC (ou INC).

4 Presez la commande VOLUME pour vérifier les sons.

Essayez d'autres sons de la même façon.
La **Liste des Instruments** (p.167) vous indique les Instruments fournis par le SC-8850. Le numéro d'instrument correspond au numéro de la colonne PG du tableau, et le numéro de Variation correspond au numéro donné dans la colonne CC00. Le nombre de Variations dépendra du son. Vous pouvez voir que l'orgue (Instrument numéro 017) que nous venons d'écouter à de nombreux sons de Variation. Pour des détails, référez-vous à Comment utiliser la liste des Instruments (p.40).

■ Ecoute de son de kits rythmiques (Drum Sets)

Pour la partie rythmique, les sons se sélectionnent de manière différente par rapport à une partie normale. Les kits rythmiques (Drum Sets) ont un son différent assigné à chaque note du clavier. Le SC-8850 a 63 kits rythmiques différents et vous pouvez en changer de la même façon que vous sélectionnez les sons primaires pour une partie normale.

1 Assurez-vous que l'écran **Part Basic** est sélectionné.

2 Pressez **PART** ◀ ou ▶ pour sélectionner une partie rythmique.

Avec les réglages d'usine, la partie 10 est réglée comme partie rythmique (A10, B10, C10, D10).

3 Pressez **INST** ▲ pour amener le curseur sur **INST**.



4 Tournez la molette VALUE ou pressez DEC ou INC pour sélectionner un kit rythmique.

Presser DEC fait diminuer le numéro de kit rythmique et presser INC l'augmente.

5 Pressez la commande VOLUME pour contr ler les sons.

Une phrase ouera les différents sons du kit rythmique sélectionné (réglage par défaut).

MEMO

Pour des détails sur le changement de kit rythmique depuis un autre appareil ou depuis un programme séquenceur, référez-vous à Emploi de messages MIDI pour sélectionner les kits rythmiques depuis d'autres appareils ou un logiciel séquenceur . (p.41).

MEMO

Ecran Part Basic (p.29)

MEMO

La liste des kits rythmiques (p.187) indique quel son est assigné à chaque touche. Pour des détails, référez-vous à Comment utiliser la liste des kits rythmiques (p.44).

MEMO

Avec les réglages d'usine, presser la commande VOLUME fera ouer une phrase qui permet d'écouter les sons du kit rythmique affiché. Vous pouvez changer ce réglage pour que seul un son d'une hauteur spécifiée soit produit. Pour des détails, référez-vous à Réglage des paramètres qui affectent le SC-8850 lui-même (écran Utility) (p.62). Sinon, vous pouvez écouter les sons des notes individuellement en écran Drum.

Réglages de paramètres pour la source sonore

■ Réglage du volume (VOLUME, LEVEL)

Si le SC-8850 est connecté à un système d’amplification audio (amplificateur, enceintes, etc.), vous pouvez a uster le volume sur votre système de reproduction audio. Toutefois, si vous désirez a uster le volume pendant que vous ouez, il y a deux méthodes pour cela depuis le SC-8850.

Commande VOLUME



Tournez la commande VOLUME vers la droite pour monter le volume et vers la gauche pour le diminuer.



Réglage du niveau de volume (niveau de partie ou Part Level)



Ecran Part Basic (p.29)

1 Assurez-vous que l’écran **Part Basic** est sélectionné.

2 Pressez EDIT .

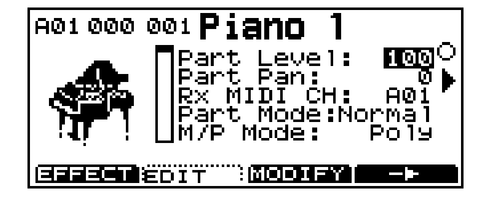
3 Pressez EDIT (F2).



Pressez **VAR.** ▼ ou **INST** ▲ pour amener le curseur sur **Part Level**.



Part Level (p.52)



5 Tournez la commande VALUE ou pressez DEC ou INC pour a uster le niveau.

Presser DEC diminue le volume et presser INC l’augmente.
La zone **Part Level** de l’afficheur indique la partie.

MEMO

Un changement plus rapide de valeur peut être obtenu si vous tenez enfoncé INC (ou DEC) tout en pressant son opposé, le bouton DEC (ou INC).

Fonctionnement via MIDI

Comment changer le niveau d'une partie à l'aide de messages MIDI

<Exemple> Réglage du niveau de la partie 1 sur 110

Canal MIDI = 01

CC n°07 110

■ Réglage du panoramique (Position stéréo)

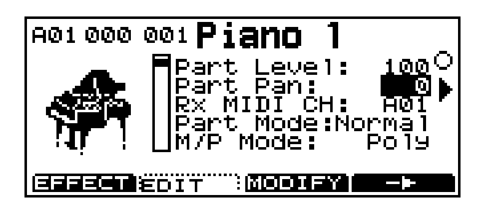
Le panoramique fixe la position stéréo du son lorsqu'un système de reproduction stéréo est utilisé. Par exemple le kit rythmique et la basse peuvent être placés au centre, la guitare à droie et le clavier à gauche.

1 Assurez-vous que l'écran **Part Basic** est sélectionné.

2 Pressez EDIT .

3 Pressez EDIT (F2).

4 Pressez **VAR.** ▼ ou **INST** ▲ pour amener le curseur sur **Part Pan**.



5 Tournez la commande VALUE ou pressez DEC ou INC pour régler le panoramique.

Pour placer un son au centre, réglez la valeur de Pan à 0. Plus une valeur portant la lettre L augmente et plus le son est placé à gauche, et plus une valeur portant la lettre R augmente et plus le son est placé vers la droite. Vous pouvez spécifier une valeur en L63 et R63, le centre étant 0. Si vous gardez pressé DEC , **Rnd** (random ou aléatoire) sera sélectionné, et chaque note sera placée à une position stéréo choisie aléatoirement.

MEMO

Vous pouvez choisir le niveau d'une partie entre 0 127.

MEMO

Les numéros de contr leur (changement de contr leur) sont indiqués sous la forme CC (numéro).(Changement de contr leur, p.149).

MEMO

Ecran Part Basic (p.29)

MEMO

Part Pan (p.54)

MEMO

Un changement plus rapide de valeur peut être obtenu si vous tenez enfoncé INC (ou DEC) tout en pressant son opposé, le bouton DEC (ou INC).



Pour certains Instruments, un peu de son peut être entendu d'une enceinte, même si le panoramique est totalement réglé pour que seule l'autre enceinte produise du son.



Si votre écoute est monophonique, les réglages de panoramique n'ont bien s r pas d'effet.

Fonctionnement via MIDI

Comment changer le panoramique d’une partie à l’aide de messages MIDI

<Exemple> Réglage du panoramique de la partie 2 sur L30

Canal MIDI = 02
CC n°10 34

Comme L63 est l’extrême gauche, 0 le centre et R63 l’extrême droite, le calcul se fait ainsi 64 - 30 = 34

MEMO

Si vous réglez le panoramique sur R30, vous faites le calcul comme suit 64 + 30 = 94

Fonctionnement via MIDI

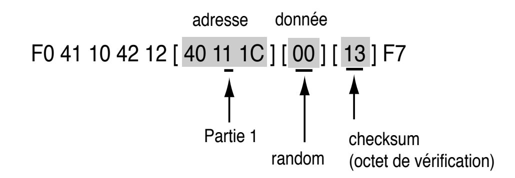
Comment changer le panoramique d’une partie pour qu’il devienne aléatoire (Random) à l’aide de messages MIDI.



Référez-vous également à l’équipement MIDI (p.238).

<Exemple> Réglage du panoramique de la partie 1 sur le fonctionnement aléatoire

Si vous réglez le panoramique pour qu’il soit aléatoire, vous ne pouvez pas utiliser de messages de changement de contr leur tels que dans l’exemple ci-dessus.
Transmettez le message exclusif suivant



■ Transposition de la tonalité (KEY SHIFT)

Key Shift vous permet de transposer la hauteur d'un son par demi-tons, aussi pouvez-vous ainsi aisément changer la hauteur d'un morceau.

MEMO
Ecran Part Basic (p.29)

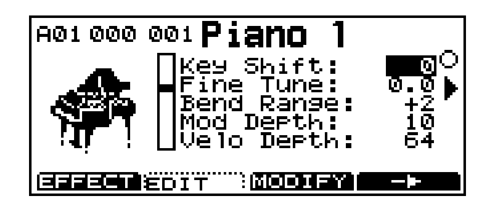
1 Assurez-vous que l'écran **Part Basic** est sélectionné.

2 Pressez EDIT

3 Pressez EDIT (F2).

4 Pressez **VAR.** ▼ ou **INST** ▲ pour amener le curseur sur **Key Shift**.

MEMO
Key Shift (p.55)



MEMO
Quand vous pressez EDIT (F2), le paramètre Key Shift ne s'affiche pas à l'écran. Gardez enfoncé **VAR.** ▼ et faites défiler la liste des paramètres.

5 Tournez la molette VALUE ou pressez DEC ou INC pour a uster la tonalité.

Presser DEC baisse la tonalité (la hauteur) et presser INC l'augmente. Vous pouvez ainsi changer la tonalité sur ± 2 octaves par paliers d'un demi-ton.

■ Réduire au silence une partie spécifique/toutes les parties (MUTE)

MEMO
Vous pouvez ainsi neutraliser une ou plusieurs parties.

Neutralisation d'une partie (Part Mute)

1 Pressez **PART** ◀ ou ▶ pour sélectionner une partie que vous désirez réduire au silence.

2 Pressez MUTE .

Neutralisation de toutes les parties (All Mute)

1 Pressez simultanément **PART** ◀ et ▶ (ALL) pour sélectionner l'écran **All Part**.

2 Pressez MUTE .

■ Ecoute isolée d'une seule partie (SOLO)

1 Pressez **PART** ◀ or ▶ pour sélectionner une partie que vous désirez écouter isolément.

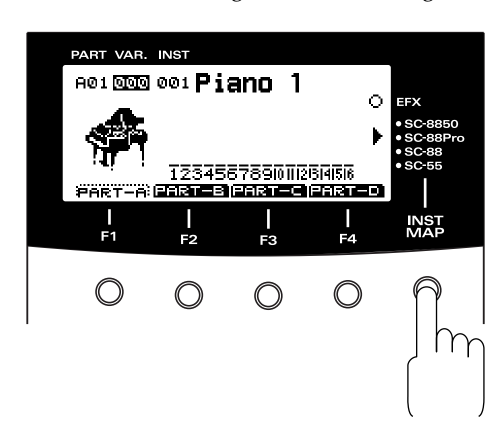
2 Pressez SOLO .

■ Sélection des mêmes sons que le SC-88Pro/SC-88/SC-55

Le SC-8850 dispose de quatre configurations sonores la configuration SC-8850, qui contient ses propres sons originaux, la configuration SC-88Pro qui contient les mêmes sons que le SC-88Pro la configuration SC-88 qui contient les mêmes sons que le SC-88, et la configuration SC-55 qui contient essentiellement les mêmes sons que le SC-55/SC-55mkII.

Vous pouvez presser INST MAP pour changer la configuration sonore (Instrument Map) pour la partie sélectionnée. Choisissez parmi les configurations SC-55 / SC-88 / SC-88Pro.

▶ s'affichera à gauche de la configuration instrumentale sélectionnée.



En pressant d'abord **PART** ◀ et ▶ (**ALL**) puis en pressant INST MAP , vous pouvez forcer toutes les parties à changer de configuration instrumentale. Les réglages de configuration instrumentale de toutes les parties changeront alors.

MEMO

Si ▶ n'est pas affiché dans l'écran **All Part**, c'est que les réglages de configuration de chaque partie s'appliquent.

Parties et sons

Le SC-8850 peut produire 64 sons différents simultanément (uniquement en cas d'utilisation avec le connecteur USB ou le connecteur série). Un instrument tel que le SC-8850, qui peut simultanément produire de nombreux sons à partir d'une même unité est appelé **générateur de sons multitimbral**. Un timbre est une sonorité instrumentale. Pouvoir simultanément produire 64 sons signifie que vous pouvez utiliser 64 instruments différents simultanément. En d'autres termes, vous pouvez créer un ensemble orchestral de 64 parties musicales. Dans le SC-8850, le son sélectionné pour chaque partie est appelé un **Instrument**. (Liste des Instruments, p.167). Vous pouvez assigner les sons voulus à chacune des 64 parties pour créer votre propre orchestre.

Changement du son de chaque partie

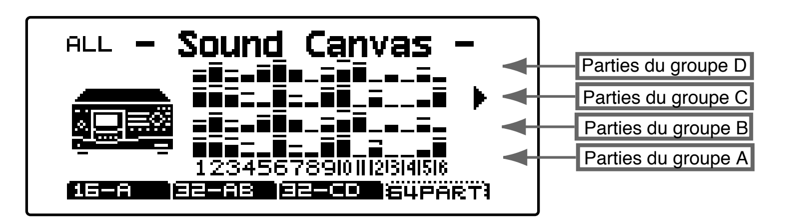
■ Types de parties

Le SC-8850 a 64 parties. Les parties sont classées en Groupe A (A01-A16), Groupe B (B01-B16), Groupe C (C01-C16), et Groupe D (D01-D16) avec 16 parties dans chaque groupe. Il y a deux types de parties   les parties normales et les parties rythmiques (Drum). Cette différence s'exprime par le mode de partie. Les parties normales sont utilisées pour   ouer des mélodies ou des lignes de basse. Les parties rythmiques sont utilisées pour   ouer les instruments de percussion.

Avec les réglages d'usine, chaque partie est réglée sur le mode suivant.

Parties normales	A01-A09, A11-A16, B01-B09, B11-B16, C01-C09, C11-C16, D01-D09, D11-D16
Partie rythmique	A10, B10, C10, D10

En pressant simultanément **PART** ◀ et ▶ **A(LL)** pour sélectionner l'écran All Part, vous pouvez visualiser les niveaux de volume de plusieurs parties simultanément. Cela vous permet de contr   ler le statut de réception de chaque partie.



Dans l'écran All Part, presser   F1   F4   vous permet de contr   ler le statut de réception des parties suivantes.

16-A (F1) A1 A16
32-AB (F2) A1 A16, B1 B16
32-CD (F3) C1 C16, D1 D16
64PART (F4) A1 A16, B1 B16, C1 C16, D1 D16

MEMO

Vous pouvez changer les réglages de mode partie. Pour plus d'informations, référez-vous à Mode de partie (Part Mode) (p.55).

■ Quelle MIDI IN sera utilisée par chaque partie?

Le SC-8850 a deux connecteurs MIDI IN. Chaque MIDI IN peut recevoir des données pour 16 parties, ce qui signifie que lorsque les connecteurs MIDI IN sont utilisés pour faire les connexions, un maximum de 32 parties peut être piloté (quand les connecteurs MIDI IN sont utilisés pour faire les connexions, il n'est pas possible d'obtenir des interprétations à 64 parties). Normalement MIDI IN 1 est utilisée pour faire ouer les parties du A01 à A16 et MIDI IN 2 pour les parties B01 à B16.
Les parties sont classées en parties du groupe A (A01-A16) et parties du groupe B (B01-B16) avec 16 parties dans chaque groupe. Le canal MIDI assigné à chaque partie est également affiché en deux groupes sous la forme A01-A16 ou B01-B16. Avec les réglages d'usine, les groupes A et B correspondent aux deux connecteurs MIDI IN 1 et 2 du SC-8850. En d'autres termes les messages MIDI reçus en MIDI IN 1 sont envoyés aux parties du groupe A et les messages MIDI reçus en MIDI IN 2 sont envoyés aux parties du groupe B. Par exemple, les messages MIDI du canal 5 reçus en MIDI IN 2 feront ouer la partie 5 du groupe B (B05) (avec les réglages d'usine).

■ Sélection d'une partie

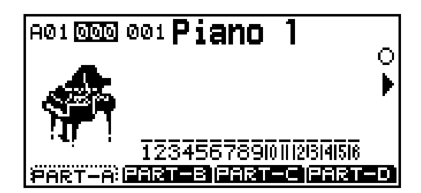
Avant de sélectionner un son ou de faire des réglages d'effet pour une partie etc, vous devez d'abord sélectionner la partie à laquelle les réglages s'appliqueront.

1 Assurez-vous que l'écran **Part Basic** est sélectionné.

MEMO
Ecran Part Basic (p.29).

2 Pressez **PART** ◀ ou ▶ pour sélectionner une partie.

Les parties affichées dans l'écran (**PART**) alterneront entre A01 A16, B01 B16, C01 C16, et D01 D16.



Commutation entre les groupes A, B, C, et D

Presser PART A (F1), PART B (F2), PART C (F3), ou PART D (F4) fera changer l'affichage de partie entre les groupes A, B, C, et D.

■ Sélection des sons de base (partie normale)

Dans le SC-8850, les sons d'une partie normale sont spécifiés à l'aide de deux valeurs le numéro d'Instrument et le numéro de Variation. Les 128 sons avec un numéro de Variation (affiché sous **VAR.**) égal à 000 sont les sons de base (**sons primaires ou Capital sounds**).

MEMO

Pour des détails sur le changement de son depuis un autre appareil ou un programme séquenceur, référez-vous à Emploi des messages MIDI pour sélectionner les instruments depuis d'autres appareils ou un logiciel séquenceur (p. 41).

1 Assurez-vous que l'écran **Part Basic** est sélectionné.

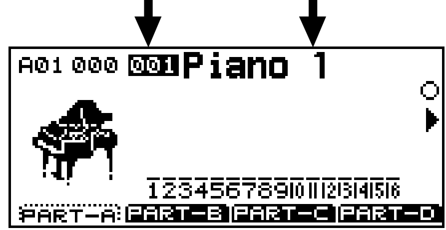
2 Pressez **PART** ◀ ou ▶ pour sélectionner une partie normale, c'est-à-dire une partie non rythmique.

3 Pressez **INST** ▲ pour amener le curseur sur **INST**.

MEMO

Ecran Part Basic (p.29)

Numéro d'Instrument Nom d'Instrument (Primaire ou Capital)



4 Tournez la molette VALUE ou pressez DEC ou INC pour sélectionner les sons.

Presser DEC diminue le numéro d'Instrument et pressez INC l'augmente. Vous pouvez choisir de 001 à 128.

MEMO

Certains des sons du SC-8850 ne peuvent être reproduits au-dessus (ou au-dessous) d'une certaine note. Cela est d au fait que les sons ont été créés en gardant à l'esprit la tessiture réelle des instruments ainsi imités.

■ Sélection des Variations (partie normale)

Le SC-8850 contient des **sons primaires** (sons de base) et des **Variations** (sons avec différentes nuances). Voici comment sélectionner les variations.

1 Assurez-vous que l'écran **Part Basic** est sélectionné.



Ecran Part Basic (p.29)

2 Pressez **PART** ◀ ou ▶ pour sélectionner une partie normale, c'est-à-dire une partie non rythmique.

3 Pressez **INST** ▲ pour amener le curseur sur **Inst**.



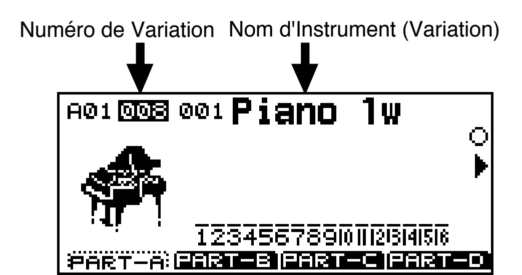
4 Tournez la molette VALUE ou pressez DEC ou INC pour sélectionner le numéro d'Instrument correspondant au son de Variation choisi.

C'est la même procédure que pour sélectionner un son de base.

5 Pressez **VAR.** ▼ pour amener le curseur sur **VAR.**.



6 Tournez la molette VALUE ou pressez DEC ou INC pour sélectionner la Variation.



Comment utiliser la liste des Instruments

Les sons (Instruments) contenus dans le SC-8850 sont donnés dans la **Liste des Instruments** (p.167). Chaque son (Instrument) du SC-8850 possède deux numéros un **numéro d'Instrument** et un **numéro de Variation**. Les sons avec Variation numéro 000 sont les sons primaires (Capital) et les sons avec des numéros autres que 000 sont des Variations. Dans la **Liste des Instruments**, vous pouvez contr ler à la fois le numéro d'Instrument et le numéro de Variation.
<Exemple>

CC00	PG	SC-8850 Map	Voix		SC-88Pro Map	Voix		SC-88 Map	Voix		SC-55 Map	Voices
000	**093**	**Bowed Glass**	**2**	**[Pro]**	**Bowed Glass**	**2**	**[88]**	**Bowed Glass**	**2**	**[55]**	**Bowed Glass**	**2**
001		SoftBellPad	2	[Pro]	SoftBellPad	2		-----	2		-----	
002		JP8 Sqr Pad	2	[Pro]	JP8 Sqr Pad	2		-----	2		-----	
003		7thBelPad	2	[Pro]	7thBelPad	2		-----	2		-----	
004		Steel Glass	2		-----			-----			-----	
005		Bottle Stack	2		-----			-----			-----	

CC00	Numéro de Variation (valeur du contr leur numéro 00) Les sons primaires avec Variation numéro 0 sont en gras.		
PG	Numéro d'Instrument (numéro de programme)		
SC-8850 Map	sons du SC-8850		
SC-88Pro Map	sons du SC-88Pro		
SC-88 Map	sons du SC-88		
SC-55 Map	sons du SC-55		
-----	pas de son pour ce numéro de Variation		
Voix	nombre de voix utilisées par un Instrument		
Remarque		sons autorisant le legato	
Remarque	Pro	même son que la configuration SC-88Pro	
Remarque	88	même son que la configuration SC-88	
Remarque	55	même son que la configuration SC-55	
Remarque	+	sons de percussion qui ne peuvent pas être ouées mélodiquement.	

MEMO
Si vous désirez retourner à un son primaire, ramenez le numéro de Variation à 000 dans l'écran de sélection de Variation, puis pressez **INST** ▲ pour sélectionner le son.

MEMO
Lorsque vous pressez **INST** ▲ pour changer le numéro d'Instrument, le son du numéro de Variation correspondant est sélectionné.

MEMO
Si vous désirez retourner à un son primaire, ramenez le numéro de Variation à 000 dans l'écran de sélection de Variation, puis pressez **INST** ▲ pour sélectionner le son.

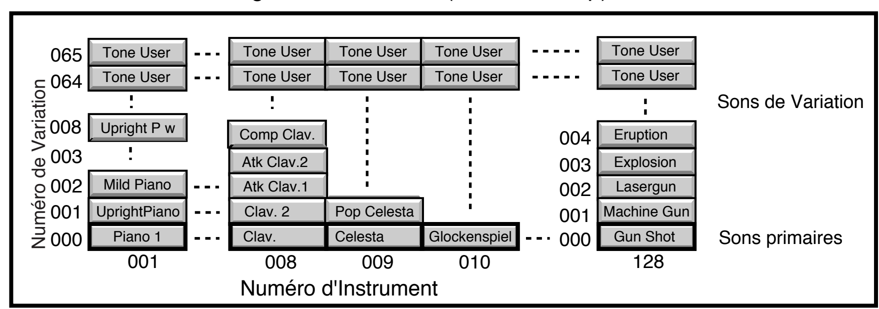
MEMO
Voix (p.48)

MEMO
Sons autorisant le legato (p.46)

■ Emploi de messages MIDI pour sélectionner les Instruments depuis d'autres appareils ou un logiciel séquenceur

Vous pouvez utiliser un logiciel séquenceur sur votre ordinateur pour sélectionner les sons du SC-8850. Vous pouvez spécifier les sons en programmant un numéro de Variation et un numéro d'Instrument (p.40) dans votre logiciel séquenceur, mais selon votre logiciel, la façon dont les numéros sont affichés peut différer, aussi soyez-en averti. Dans le SC-8850, les numéros de Variation commencent à 0, et les numéros d'Instrument commencent à 1. Les numéros de Variation correspondent aux **numéros de banques MIDI**, et les numéros d'Instrument correspondent aux **numéros de programmes MIDI**.

Configuration SC-8850 (SC-8850 Map)



MEMO

Les numéros de banque MIDI sont exprimés en deux parties, un octet fort (MSB) et un octet faible (LSB). Chacun peut spécifier une valeur de 0 à 127, ce qui vous permet un choix parmi un total de 128 x 128 = 16384 banques. La partie forte du numéro de banque correspond au numéro de Variation du SC-8850. La partie faible permet une commutation entre les configurations SC-55, SC-88, SC-88Pro, et SC-8850 (Equipement MIDI, p.226).

Messages MIDI réels

Lorsque vous créez les messages MIDI dans un programme séquenceur et les transmettez, utilisez la procédure suivante.

1 Valeur du contr leur 0 — Numéro de banque MIDI (octet fort) (numéro de Variation du SC-8850)

2 Valeur du contr leur 32 — Numéro de banque MIDI (octet faible) (0 réglage de configuration de la façade, 1 SC-55 map, 2 SC-88 map, 3 SC-88Pro map, 4 SC-8850 map)

3 Valeur de changement de programme — Numéro de programme MIDI (le numéro d'Instrument du SC-8850)

* *Pour des détails, référez-vous à la section suivante sur l'octet faible de sélection de banque*

1 et 2 sont des messages de sélection de banque. Les messages de sélection de banque sont un certain type de messages de contr leur (p.149), et le processus de sélection de banque sera suspendu usqu'à réception d'un message de changement de programme. Par exemple, si vous désirez sélectionner l'Instrument (Piano3) ayant le numéro de Variation 8, le numéro d'Instrument 3, vous devez transmettre les données suivantes au SC-8850 (exprimées en notation décimale).

1 Valeur du contr leur 0 — 008 (numéro de banque (octet fort) 8 numéro de Variation 8)

2 Valeur du contr leur 32 — 0

3 Valeur de changement de programme — 002 (programme numéro 3 numéro d'Instrument 3)



Si vous spécifiez un numéro d'Instrument que ne possède pas le SC-8850, le son ne changera pas. Référez-vous à la liste des Instruments en p.167 pour faire votre sélection de son.



Notez que les données réellement transmises sous forme de numéros de programme sont inférieures d'une unité aux numéros de programme réellement demandés.

Octet de poids faible de sélection de banque (Bank Select LSB)

Le SC-8850 traite la partie faible du message de sélection de banque LSB comme suit (p.149)

Octet de poids faible (Least significant byte ou LSB)

0	Les réglages **INST MAP** (configuration des sons) faits depuis le façade du SC-8850 sont employés. Si ▶ s'affiche sur la gauche de **SC-55** pour le paramètre **INST MAP** en façade, c'est la configuration SC-55 qui est sélectionnée. Si ▶ s'affiche sur la gauche de **SC-88**,c'est la configuration SC-88 qui est sélectionnée. Si ▶ s'affiche sur la gauche de **SC-88Pro**, c'est la configuration SC-88Pro qui est sélectionnée. Si ▶ s'affiche sur la gauche de **SC-8850**, c'est la configuration SC-8850 qui est sélectionnée.
1	La configuration SC-55 est sélectionnée et ▶ appara t sur la gauche de **SC-55** comme paramètre **INST MAP**.
2	La configuration SC-88 est sélectionnée et ▶ appara t sur la gauche de **SC-88** comme paramètre **INST MAP**.
3	La configuration SC-88Pro est sélectionnée et ▶ appara t sur la gauche de **SC-88Pro** comme paramètre **INST MAP**.
4	La configuration SC-8850 est sélectionnée et ▶ appara t sur la gauche de **SC-8850** comme paramètre **INST MAP**.

Fonctionnement via MIDI

Comment changer le son d'une partie à l'aide de messages MIDI

<Exemple> Réglage du son de la partie 2 sur le son 017 Organ 1 (Variation 000) en configuration SC-88

Can. MIDI = 02

CC#00	000	Sélectionne la Variation numéro 000
CC#32	002	Sélectionne la configuration SC-88
PG#	016	Sélectionne l'Instrument numéro 017

Fonctionnement via MIDI

Comment changer la Variation d'une partie par messages MIDI

<Exemple> Réglage du son de la partie 1 sur le son 006 Detuned EP3 (Variation 009) en configuration SC-8850

Can. MIDI = 01

CC#00	009	Sélectionne la Variation numéro 009
CC#32	004	Sélectionne la configuration SC-8850
PG#	005	Sélectionne l'Instrument numéro 006

Fonctionnement via MIDI

Comment changer la configuration sonore et la Variation d'une partie par messages MIDI

<Exemple> Réglage du son de la partie 3 sur 039 Acid Bass (Variation 008) en configuration SC-88Pro

Can. MIDI = 03

CC#00	008	Sélectionne la Variation numéro 008
CC#32	003	Sélectionne la configuration SC-88Pro
PG#	038	Sélectionne l'Instrument numéro 039

■ Sélection d'un kit rythmique (partie rythmique ou Drum Part)

Dans une partie rythmique, les sons se sélectionnent d'une façon différente de celle employée pour une partie normale.
Dans un kit rythmique, différents sons sont assignés à chaque note du clavier. Lorsque vous sélectionnez une partie rythmique et ouez sur le clavier, un son différent est produit pour chaque note. Cela est d au fait qu'il n'est pas nécessaire de spécifier la hauteur d'un son rythmique. Les kits rythmiques peuvent être sélectionnés de la même façon que les sons primaires (Capital) pour une partie normale. Cela signifie que les numéros de Variation ne sont pas utilisés pour une partie rythmique.



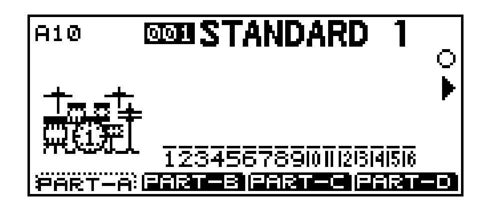
Ecran Part Basic (p.29)

1 Assurez-vous que l'écran **Part Basic** est sélectionné.

2 Pressez **PART** ◀ ou ▶ pour sélectionner une partie rythmique

Avec les réglages d'usine, les parties rythmiques sont les parties10 (A10, B10, C10, D10).

3 Pressez **INST** ▲ pour amener le curseur sur **INST**.





Tournez la molette VALUE ou pressez DEC ou INC pour sélectionner le kit rythmique.

Presser DEC diminue le numéro de kit rythmique et presser INC l'augmente.
Pour les types de kits rythmiques, référez-vous à Liste des kits rythmiques (p.187).

Comment utiliser la liste des kits rythmiques

Chaque son rythmique (Instrument rythmique) est assigné à une note différente dans un kit rythmique. Les kits rythmiques du SC-8850 sont donnés dans la **Liste des kits rythmiques** (p.187), qui vous indique le numéro et le nom de chaque son dans chaque kit rythmique.
La page 188 et les suivantes vous fournissent les listes de kits de SC-8850, SC-88, SC-88Pro, et SC-55, indiquant le numéro et le nom de chaque son.
<Exemple>

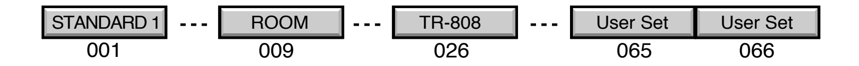
Touches	PC1 STANDARD 1	PC2 STANDARD 2 [Pro]	PC3 STANDARD L/R	PC9 ROOM
22	MC-500 Beep 1	<-	<-	<-
23	MC-500 Beep 2	<-	<-	<-
C1 24	Concert SD	<-	<-	<-
25	Snare Roll	<-	<-	<-
26	Finger Snap 2	Finger Snap	<-	Finger Snap
27	High Q	<-	<-	<-
28	Slap	<-	<-	<-
29	Scratch Push [EXC7]	<-	<-	<-
30	Scratch Pull [EXC7]	<-	<-	<-
31	Sticks	<-	<-	<-
32				
33				
34				
35				

PC Numéro de kit rythmique (numéro de programme)
Touches Numéro de note
<- Même de percussion que pour le kit **STANDARD 1** (PC1).
--- Pas de son
Pro Même de percussion que pour le SC-88Pro
88 Même de percussion que pour le SC-88
55 Même de percussion que pour le SC-55
EXC Un son de percussion portant le même numéro EXC ne pourra être produit simultanément (exclusion).
Tone nécessitant l'emploi de deux voix

■ Emploi de messages MIDI pour sélectionner les kits rythmiques depuis d'autres appareils ou un logiciel séquenceur

Vous pouvez sélectionner les kits rythmiques par transmission de messages MIDI depuis un programme séquenceur, de la même façon que vous pouvez sélectionner des Instruments. Lorsqu'un message de changement de programme est reçu, le kit rythmique change. Transmettez un message de changement de programme sur le canal utilisé pour la réception par la partie rythmique. Avec les réglages d'usine, la partie 10 est la partie rythmique (canal MIDI de réception 10). Dans le SC-8850, les numéros de kits rythmiques (affichés sous **INST.**) correspondent au numéro de programme (p.187).
Réglez les numéros de note des données rythmiques reproduites pour qu'ils correspondent aux numéros de note du kit rythmique de SC-8850 que vous utilisez (p.188).

Nom et numéro du kit rythmique (numéro de programme)



Fonctionnement via MIDI

Comment changer le kit rythmique d'une partie à l'aide de messages MIDI

<Exemple> Réglage de la partie 10 sur le kit 013 ROOM L/R de la configuration SC-8850

Can. MIDI = 10

CC#00	000	Sélectionne la Variation numéro 000
CC#32	004	Sélectionne la configuration SC-8850
PC#	013	Sélectionne le numéro d'Instrument 013

■ Sélection des mêmes sons que pour le SC-88Pro/SC-88/SC-55

Le SC-8850 a quatre configurations une configuration SC-8850 (SC-8850 map) qui contient ses sons d'origine, une de type SC-88Pro (SC-88Pro map) qui contient les mêmes sons que le SC-88Pro, une de type SC-88 (SC-88 map), qui contient les mêmes sons que le SC-88, et une de type SC-55 (SC-55 map), qui contient quasiment les mêmes sons que le SC-55/SC-55mkII. Si vous désirez utiliser les mêmes sons qu'avec un SC-88Pro, SC-88, ou SC-55, changez la configuration.



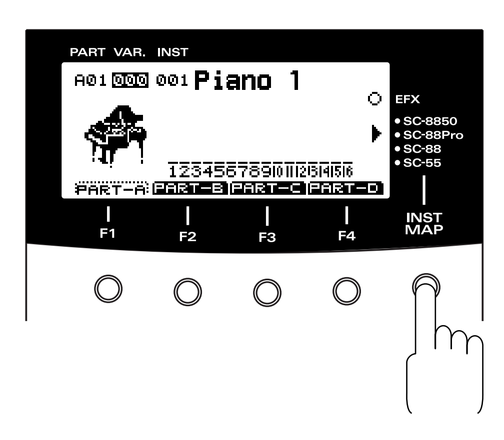
Ecran Part Basic (p.29)

1 Assurez-vous que l'écran **Part Basic** est sélectionné.

2 Pressez **PART** ◀ ou ▶ pour sélectionner une partie.

3 Pressez INST MAP pour changer la configuration.

▶ s'affichera sur la gauche de la configuration instrumentale sélectionnée.



Si vous désirez régler la configuration de toutes les parties de façon identique comme pour un SC-88Pro / SC-88 / SC-55, pressez simultanément **PART** ◀ et ▶ (**ALL**) pour régler l'affichage **PART** sur **ALL**. Ensuite, passez à l'étape 3.



Si ▶ ne s'affiche pas dans l'écran **All Part screen**, ce sont les réglages de configuration propres à chaque partie qui s'appliquent.

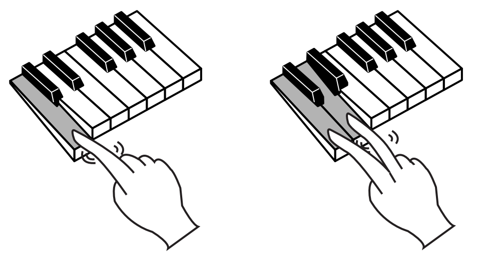
■ Sons avec legato

Le SC-8850 dispose de sons autorisant le legato, qui sont parfaitement adaptés au eu legato et qui peuvent de façon réaliste simuler cette technique de eu. Pour comprendre cette fonction, considérez la façon dont la plupart des instruments à cordes produisent du son. Habituellement, un bref son d attaque est entendu uste à l instant o la corde entre en vibration. Ensuite, un son beaucoup plus feutré, sans attaque, se poursuit tout le long de la vibration de la corde. Les sons avec legato simulent cette caratéristique des sons à cordes d avoir une portion d attaque variable en activant ou non certaines voix spécifiques dans un instrument en fonction de la façon dont le clavier est oué.

Tout Instrument identifié par à la fin de son nom (tel que Violin) est un son permettant le legato.

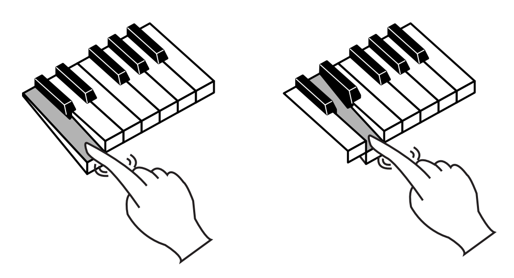
Essayez un de ces sons pour écouter comment il fonctionne. Si vous utilisez un clavier, ouez une note et gardez la touche enfoncée pendant que vous ouez une autre note. Vous entendrez une portion d attaque distincte pour la première note ouée, alors que la seconde ne contiendra quasiment aucune composante d attaque et sonnera de façon bien moins tranchée.

A cet instant, **L** s'affichera derrière **:** après le nom d'Instrument.



Si vous désirez faire ouer la portion d'attaque chaque fois, rel chez simplement une touche avant de ouer la suivante.

A cet instant, **L** ne s'affichera derrière **:** après le nom d'Instrument.

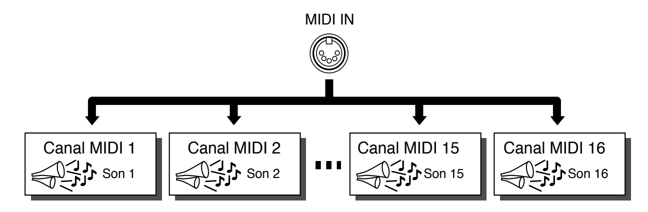


MEMO

La commande Legato ne peut pas être commutée On/Off Instrument par Instrument. Vous pouvez choisir et éditer un Instrument pour l'adapter à l'utilisation que vous désirez en faire.

Assigner un canal MIDI à la partie

A chacune des 64 parties du SC-8850, il y a un Instrument et un canal MIDI d assignés. Les canaux sont un concept utilisé en MIDI pour distinguer entre elles les notes qui doivent être ouées par différents Instruments dans un ensemble. Normalement, il n est pas nécessaire de changer le canal d une partie lorsque vous utilisez le SC-8850. Toutefois, il peut parfois être intéressant de régler deux parties sur le même canal pour que deux sons ouent simultanément la même ligne musicale. Pour changer le canal MIDI d une partie, utilisez la procédure suivante.



Pour changer le canal MIDI d'une partie, utilisez la procédure suivante.

1 Assurez-vous que l'écran **Part Basic screen** est sélectionné.

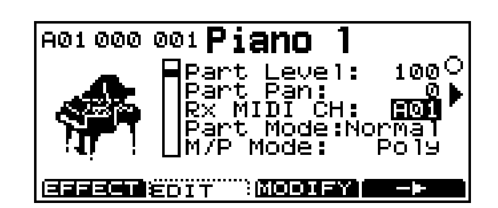
2 Pressez **PART** ◀ or ▶ pour sélectionner la partie dont le canal MIDI doit être changé.

L'affichage indiquant le numéro de partie alternera entre A01 A16, B01 B16, C01 C16, et D01 D16.

3 Pressez EDIT .

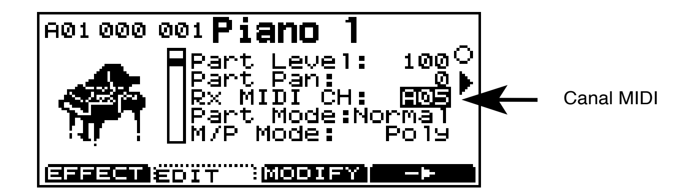
4 Pressez EDIT (F2).

5 Pressez **VAR.** ▼ ou **INST** ▲ pour amener le curseur sur **Rx MIDI CH**.



6 Tournez la molette VALUE ou pressez DEC ou INC pour sélectionner le canal MIDI que vous désirez assigner à la partie sélectionnée à l'étape 2.

L'affichage **A01 – A16**, **A - -**, **B01 – B16**, **B - -**, **C01 – C16**, **C - -**, **D01 – D16**, et **D - -**. Sélectionnez le numéro de canal MIDI désiré. Les parties pour lesquelles **A - -**, **B - -**, **C - -** ou **D - -** est sélectionné ignoreront tous les messages MIDI autres que les messages exclusifs et ne produiront donc aucun son.



MEMO

Ecran Part Basic (p.29)

MEMO

Pour changer le canal MIDI d'une partie par le biais de messages MIDI, utilisez le message excusif Rx. CHANNEL (p.237).

Relation entre nombre de voix et nombre de notes simultanément jouables

Les sons du SC-8850 sont constitués d unités appelées voix. Il y a une limite au nombre maximal de voix qui peuvent être produites simultanément, et dans le cas du SC-8850, ce sont 128 voix simultanées qui peuvent être utilisées. Certains sons (Instruments) utilisent une voix et d autres en utilisent deux (Liste des Instruments, p.167). La raison principale pour que certains sons utilisent deux voix est de permettre à des timbres différents d être produits en fonction de la dynamique de eu, ou de produire de riches textures en mélangeant des sons multiples.
Si plus de 128 voix sont demandées simultanément, les notes demandées dernièrement ont priorité, prenant la place de celles qui sont en cours, les plus anciennes disparaissant les premières. Si vous n utilisez que des sons à une voix, vous pouvez ouer 128 notes simultanément mais si certains des sons utilisent deux voix, vous ne pourrez pas obtenir 128 notes simultanées. Même si un message Note Off MIDI (rel chement de note, p.149) est reçu, les voix restent utilisées tant que le son est entendu. Gardez cela à l esprit lorsque vous utilisez des sons dont le temps de disparition est long (p.67).

MEMO

Si des données de morceau créées pour une reproduction avec 128 voix sont reproduites sur un module de sons avec moins de voix, certaines notes dispara tront et le résultat musical peut ne pas être celui souhaité. Le SC-8850 possède 128 voix, le SC-88Pro et le SC-88 64 voix, le SC-55 24 voix et le SC-55mkII 28 voix.

A propos des parties et paramètres

Réglage des paramètres qui affectent toutes les parties (écran Edit All)

Les paramètres qui affectent toutes les parties se trouvent dans l'écran **Edit All**. La procédure est la suivante.

■ Procédure

1 Pressez simultanément **PART** ◀ et ▶ (**ALL**) pour sélectionner l'écran **All Part**, puis pressez EDIT pour sélectionner l'écran **Edit All**.

Sinon, pressez EDIT en écran **Part Basic**, et pressez simultanément **PART** ◀ et ▶ (**ALL**).



2 Pressez EDIT (F1).

3 Pressez **VAR.** ▼ ou **INST** ▲ pour déplacer le curseur vers le haut ou le bas et sélectionner le paramètre que vous désirez modifier.

4 Tournez la molette VALUE ou pressez DEC ou INC pour régler la valeur voulue pour le paramètre.

5 Lorsque vous avez fini vos réglages, pressez EXIT pour terminer la procédure.

MEMO
L'écran **Edit All** est le statut sélectionné par pression de EDIT en écran **All Part**. Il peut également être obtenu en pressant simultanément **PART** ◀ et ▶ (**ALL**) en écran Edit.

MEMO
Pour des détails sur les paramètres qui peuvent être réglés ici, référez-vous à Paramètres en p.50.

MEMO
Ecran Part Basic (p.29)

MEMO
Après avoir fini le réglage de la valeur à l'étape 4, vous pouvez presser simultanément DEC et INC pour transmettre la valeur de paramètre actuellement affiché (p.135).

MEMO
Pour des détails sur les boutons WRITE (F2) et LOAD (F3), référez-vous à Ecriture / chargement des réglages du SC-8850 dans / depuis la zone User (écran Edit All) (p.137).

■ Paramètres

Paramètres pour toutes les parties

Master Level	Niveau général
Master Pan	Panoramique général
M.Key Shift	Transposition générale
M.Tune	Accord général
Device ID	Numéro d'identification d'unité

■ Ce que fait chaque paramètre

Les réglages des paramètres suivants s'appliquent à toutes les parties.

■ Master Level (Niveau général) 0 **127**

Ce paramètre a uste le volume de toutes les parties. Quand la valeur affichée augmente, le volume augmente. Le niveau de volume de base de la totalité du SC-8850 est a usté par le bouton VOLUME . Si celui-ci est en position minimale, il n y aura pas de son, même si vous augmentez la valeur de LEVEL.

MEMO

Pour certains Instruments, un peu de son peut être entendu du haut-parleur opposé même si le panoramique a été réglé à fond à gauche ou à droite

■ Master Pan (Panoramique général) L63 **0** R63

Ce paramètre fixe le panoramique (position stéréo) pour toutes les parties (si vous écoutez le SC-8850 en mono, les réglages de panoramique n'ont pas d'effet). Quand on augmente une valeur précédée de L (left ou gauche), le son se déplace plus à gauche et quand on augmente une valeur précédée de R (right ou droite), le son se déplace plus à droite. Pour placer un son au centre, réglez la valeur de Pan sur 0.

MEMO

Même si vous a ustez Key Shift pour toutes les parties, la hauteur de la partie rythmique ne sera pas affectée

■ M.Key Shift (Transposition générale) -24 **±0** +24 , 2 octaves

Key Shift a uste la hauteur du son par paliers d un demi-ton. Par exemple, si vous faites reproduire des données de morceau par un programme séquenceur, vous pouvez utiliser le paramètre Key Shift pour transposer la tonalité du morceau sans changer les réglages du séquenceur. Ou bien, si vous chantez con ointement à des données de séquence, vous pouvez a uster Key Shift pour transposer le morceau dans la tonalité la plus adaptée à votre voix. Quand la valeur affichée augmente (diminue) d un palier, la hauteur monte (baisse) d un demi-ton. Cela signifie que 12 paliers correspondent à une octave. Avec un réglage à 0, la hauteur ne sera pas affectée.

MEMO

Pour a uster la hauteur d'une seule partie, utilisez Key Shift (p.55).

■ M.Tune (Accord général) 415.3 **440.0** 466.2Hz

Lorsque vous ouez dans un orchestre avec d autres instruments, ou lorsque vous avez besoin de régler le SC-8850 pour que sa hauteur corresponde à celle d un autre instrument, a ustez le réglage Master Tune (accord général) dans une plage allant de 415.3 à 466.2 Hz. La valeur affichée (par exemple 440.0 Hz) indique la fréquence de la note A4 (note numéro 69 ou la4).



Si vous désirez faire reproduire des séquences musicales SMF Roland, assurez-vous que le numéro d'identification d'unité est réglée sur 17. Sinon, la reproduction ne sera pas correcte.

■ Device ID (numéro d'identification de l'unité) 01 **17** 32

Le numéro d'identification de l'unité est un numéro d'identification utilisé pour la transmission et la réception de messages exclusifs. Le SC-8850 reçoit les messages exclusifs uniquement si son propre numéro d'identification d'unité correspond à celui porté par le message. Cela signifie que si vous désirez transmettre des messages exclusifs entre appareils, vous devez vous assurer que vos numéros d'identification d'unité correspondent.

Le numéro d'identification d'unité est une valeur de 1 à 32. Avec les réglages d'usine, sa valeur est 17.

MEMO

Il n'est pas possible de spécifier un numéro d'identification d'unité indépendamment pour chaque partie.

Fonctions des paramètres réglés individuellement pour chaque partie (Ecran Edit)

Les paramètres individuels de partie se règlent en écran **Edit**. L'écran Edit contient neuf groupes de paramètres **EFFECT**, **EDIT**, **MODIFY**, **S.TUNE**, **MOD**, **BEND**, **CAF**, **CC1**, et **U.INST**. Utilisez la procédure suivante pour faire les réglages.

MEMO

Pour des détails sur les paramètres **U.INST**, référez-vous à Création et sauvegarde d'un sauve-garde d'un son (Instrument User) (p.67).

■ Procédure

1

Pour régler les paramètres individuels d'une partie, assurez-vous que l'écran **Part Basic** est sélectionné, puis pressez **PART** ◀ ou ▶ pour sélectionner la partie.

MEMO

L'écran **Edit** se réfère au statut obtenu lorsque EDIT est pressé depuis l'écran Part Basic.

MEMO

Ecran Part Basic (p.29)

2

Pressez EDIT .

L'écran Edit appara tra.



MEMO

Après avoir pressé le bouton EDIT à l'étape 2, vous pouvez également changer le statut de partie en pressant simultanément les boutons **PART** ◀ et ▶ (**ALL**)

3

Pressez F1 F4 pour choisir parmi les groupes de paramètres suivants.

F1	F2	F3	F4
EFFECT	EDIT	MODIFY	→
S.TUNE	MOD	BEND	→
CAF	CC1	U.INST	→

Pour des détails sur chaque paramètre, référez-vous à Ce que fait chaque paramètre (p.54).

MEMO

Presser → (F4) fait défiler l'écran usqu'au suivant.

4

Pressez **VAR.** ▼ ou **INST** ▲ pour déplacer le curseur vers le haut ou le bas et sélectionner le paramètre que vous désirez modifier.

5

Tournez la molette VALUE ou pressez DEC ou INC pour choisir la valeur du paramètre.

MEMO

Après avoir fini le réglage de la valeur à l'étape 5, vous pouvez presser simultanément DEC et INC pour transmettre la valeur de paramètre actuellement affichée (p.135).

6

Lorsque vous avez fini vos réglages, pressez EXIT pour terminer la procédure.

■ Paramètres

Paramètres pour chaque partie

■ EFFECT

Reverb Send	Niveau d'envoi à la reverb
Chorus Send	Niveau d'envoi au chorus
Delay Send	Niveau d'envoi au delay
Part EQ	Egaliseur de la partie
EFX	Effets par insertion

■ EDIT

Part Level	Niveau de partie
Part Pan	Panoramique de partie
MIDI CH	Canal MIDI
Part Mode	Mode de partie
M/P Mode	Mode Mono/Poly
Key Shift	Transposition
Fine Tune	Accord fin
Bend Range	Plage d'action du pitch bend
Mod Depth	Amplitude de modulation
Velo Depth	Amplitude de sensibilité à la dynamique
Velo Offset	Décalage de sensibilité à la dynamique
Key Range L	Limite inférieure du clavier
Key Range H	Limite supérieure du clavier
CC1 C.Number	Numéro de contr leur pilotant CC1
Out Asgn	Assignation de sortie

■ MODIFY

Vib Rate	Vitesse du vibrato
Vib Depth	Amplitude du vibrato
Vib Delay	Retard du vibrato
Cutoff Freq	Fréquence de coupure
Resonance	Résonance
Attack Time	Durée d'attaque
Decay Time	Durée de première chute
Release Time	Durée de rel chement

* *Pour des détails sur les paramètres du groupe* **MODIFY**, *référez-vous au chapitre* **Création d'un son ou d'un kit rythmique** *dans la section* **Paramètres pour l'édition sonore** *(p.65).*

■ S.TUNE

ScaleTune C	Hauteur réelle du do
ScaleTune C#	Hauteur réelle du do#
ScaleTune D	Hauteur réelle du ré
ScaleTune D#	Hauteur réelle du ré#
ScaleTune E	Hauteur réelle du mi
ScaleTune F	Hauteur réelle du fa
ScaleTune F#	Hauteur réelle du fa#
ScaleTune G	Hauteur réelle du sol
ScaleTune G#	Hauteur réelle du sol#
ScaleTune A	Hauteur réelle du la
ScaleTune A#	Hauteur réelle du la#
ScaleTune B	Hauteur réelle du si

■ MOD

Mod Range	Action de la modulation sur la hauteur
Mod Cutoff	Action de la modulation sur la fréquence de coupure
Mod Amp	Action de la modulation sur l’amplitude
Mod LFO Rate	Action de la modulation sur la vitesse du LFO
Mod LFO Pitch	Action de la modulation sur la hauteur du LFO
Mod LFO TVF	Action de la modulation sur l’amplitude d’action du LFO sur le TVF
Mod LFO TVA	Action de la modulation sur l’amplitude d’action du LFO sur le TVA

■ BEND

Bnd Range	Action du pitch bend sur la hauteur
Bnd Cutoff	Action du pitch bend sur la fréquence de coupure
Bnd Amp	Action du pitch bend sur l’amplitude
Bnd LFO Rate	Action du pitch bend sur la vitesse du LFO
Bnd LFO Pitch	Action du pitch bend sur la hauteur du LFO
Bnd LFO TVF	Action du pitch bend sur l’amplitude d’action du LFO sur le TVF
Bnd LFO TVA	Action du pitch bend sur l’amplitude d’action du LFO sur le TVA

■ CAF

CAf Range	Action de l’aftertouch par canal sur la hauteur
CAf Cutoff	Action de l’aftertouch par canal sur la fréquence de coupure
CAf Amp	Action de l’aftertouch par canal sur l’amplitude
CAf LFO Rate	Action de l’aftertouch par canal sur la vitesse du LFO
CAf LFO Pitch	Action de l’aftertouch par canal sur la hauteur du LFO
CAf LFO TVF	Action de l’aftertouch par canal sur l’amplitude d’action du LFO sur le TVF
CAf LFO TVA	Action de l’aftertouch par canal sur l’amplitude d’action du LFO sur le TVA

■ CC1

CC1 Range	Action de CC1 sur la hauteur
CC1 Cutoff	Action de CC1 sur la fréquence de coupure
CC1 Amp	Action de CC1 sur l’amplitude
CC1 LFO Rate	Action de CC1 sur la vitesse du LFO
CC1 LFO Pitch	Action de CC1 sur la hauteur du LFO
CC1 LFO TVF	Action de CC1 sur l’amplitude d’action du LFO sur le TVF
CC1 LFO TVA	Action de CC1 sur l’amplitude d’action du LFO sur le TVA

■ U.INST

Vib Rate	Vitesse du vibrato
Vib Depth	Amplitude du vibrato
Vib Delay	Retard du vibrato
Cutoff Freq	Fréquence de coupure
Resonance	Résonance
Attack Time	Durée d’attaque
Decay Time	Durée de première chute
Release Time	Durée de rel chement

* *Pour des détails sur les paramètres du groupe* **U.INST** *référez-vous au chapitre* **Création d’un son ou d’un kit rythmique,** *section* **Paramètres pour l’édition sonore** *(p.65), et à* **Création et sauvegarde d’un son (Instrument User)** *(p.67).*

■ Ce que fait chaque paramètre

Les paramètres suivants déterminent comment chaque partie se comporte à réception de messages MIDI.

■ EFFECT

❏ Reverb Send (Niveau d'envoi à la reverb) 0 **40** 127

détermine le niveau d'envoi à la reverb de chaque Instrument.

❏ Chorus Send (Niveau d'envoi au chorus) **0** 127

détermine le niveau d'envoi au chorus de chaque Instrument.

❏ Delay Send (Niveau d'envoi au delay) **0** 127

détermine le niveau d'envoi au delay de chaque Instrument

❏ Part EQ (Egaliseur de la partie) Off/**On**

La commutation On/Off de l'égaliseur peut se faire pour chaque partie. L'égaliseur de la partie peut être activé et s'appliquer au son de la partie. Il peut être désactivé et ne pas s'appliquer. Avec les réglages d'usine, le gain de l'égaliseur est à 0. Cela signifie que l'égaliseur n'a pas d'effet même si on l'active.

❏ EFX (Effets par insertion) **Off**/On

Commute On/Off les effets par insertion.

■ EDIT

❏ Part Level (niveau de partie) 0 **100** 127

Ce paramètre a uste le volume individuel d'une partie. Quand la valeur affichée augmente, le volume augmente. Le niveau de volume de base de la totalité du SC-8850 est a usté par le bouton VOLUME . Si celui-ci est en position minimale, il n y aura pas de son, même si vous augmentez la valeur de LEVEL.

❏ Part Pan Rnd, L63 **0** R63

Le panoramique se réfère à la position dans le champ stéréo. Par exemple, vous pouvez vouloir placer la batterie et la basse au centre, la guitare à droite et le clavier à gauche (si vous écoutez le SC-8850 en mono, les réglages de panoramique n'ont pas d'effet). Plus un numéro précédé de L est élevé, et plus le son va vers la gauche (L pour left ou gauche) et plus un numéro de R est élevé, plus le son se déplace vers la droite (R pour right ou droite). Pour placer le son au centre, réglez cette valeur à 0. Si vous continuez à presser PAN ◀ quand vous faites le réglage de chaque partie, **Rnd** (random ou alétoire) sera sélectionné, et chaque note sera placée en une nouvelle position stéréo de façon aléatoire.

❏ Rx MIDI CH (Canal MIDI de réception)

Spécifie le canal MIDI assigné à chaque partie. La sélection de canal changera **A01** **A16**, **A - -**, **B01** **B16**, **B - -**, **C01** **C16**, **C - -**, **D01** **D16**, et **D - -**. Sélectionnez le canal MIDI désiré. Les parties pour lequelles **A - -**, **B - -**, **C - -** ou **D - -** est sélectionné ignoreront tous les messages MIDI autres que les messages exclusifs et ne produiront donc aucun son.

MEMO

Pour la procédure permettant de régler l'égaliseur, référez-vous en p.86

MEMO

Pour la procédure permettant de commuter On/Off l'égaliseur de chaque partie à l'aide de messages MIDI, référez-vous en p.60

MEMO

Pour des détails sur les effets par insertion, référez-vous à Effets par insertion (EFX) (p.78) ou à Emploi des effets par insertion (p.88).

MEMO

Dans le cas d un kit rythmique, la position panoramique a été fixée pour chaque instrument de percussion. A uster le panoramique d un kit rythmique entra nera un déplacement relatif et global vers la gauche ou la droite.

MEMO

Pour certains Instruments, un peu de son peut être entendu par l'enceinte opposée même si le panoramique a été réglé à fond d'un c té ou de l'autre.

❏ Part Mode (Mode de partie) Normal/Drum1/Drum2

Pour les parties qui reproduisent des sonorités instrumentales conventionnelles, sélectionnez Normal (mode normal). Pour les parties qui doivent ouer des sons de percussion ou de batterie, sélectionnez Drum 1 ou Drum 2. Ces parties rythmiques font ouer une sonorité différente (Instrument) pour chaque numéro de note MIDI (p.149). En d’autres termes, une seule partie peut produire de nombreux sons d’instruments de percussion différents (Liste de kits rythmiques, p.196).
Chaque partie 1-16 peut servir soit pour des sons normaux (partie normal) soit pour un kit rythmique (partie rythmique).
Le mode d’une partie rythmique peut être au choix Drum 1 ou Drum 2. Comme le même kit rythmique sera automatiquement sélectionné pour les parties ayant le même mode de partie, cela signifie que vous pouvez utiliser deux types de kits rythmiques simultanément. Par exemple, si vous réglez le mode de la partie 10 et de la partie 11 respectivement sur Drum 1 et Drum 2, vous pouvez choisir le kit STANDARD1 pour la partie 10 et le kit JAZZ pour la partie 11. Si les deux parties 10 et 11 étaient réglées sur Drum 1, sélectionner STANDARD1 pour la partie 10 entra nera automatiquement la sélection STANDARD1 pour la partie 11.

MEMO

Pour la procédure de changement de mode de partie à l’aide de messages MIDI, référez-vous en p.62.

MEMO

Pour une partie rythmique, changer le mode Mono/Poly n’affecte pas le son.

❏ M/P Mode (Mode Mono/Poly) Mono/**Poly**

Si une partie est réglée sur mono (Mode Mono), elle ne ouera qu’une seule note à la fois. C’est efficace pour des parties qui doivent ouer un Instrument naturellement monophonique tel que la trompette ou le saxophone. Sélectionnez poly (Mode Poly) pour les parties qui doivent ouer des accords.

❏ Key Shift -24 **±0** +24

Key Shift a uste la hauteur du son par paliers d un demi-ton. Par exemple, si vous faites reproduire des données de morceau par un programme séquenceur, vous pouvez utiliser le paramètre Key Shift pour transposer la tonalité du morceau sans changer les réglages du séquenceur. Ou bien, si vous chantez con ointement à des données de séquence, vous pouvez a uster Key Shift pour transposer le morceau dans la tonalité la plus adaptée à votre voix. Quand la valeur affichée augmente (diminue) d un palier, la hauteur monte (baisse) d un demi-ton. Cela signifie que 12 paliers correspondent à une octave. Avec un réglage à 0, la hauteur ne sera pas affectée.

MEMO

Même si vous a ustez la transposition pour toutes les parties, la hauteur d’une partie rythmique n’est pas affectée.

MEMO

Pour transposer la hauteur de toutes les parties, utilisez M. Key Shift. (p.50).

❏ Fine Tune -100.0 **0.0** +100.0 cents

Utilisez ce paramètre lorsque vous désirez faire des réglages fins de l accord d une partie. Des réglages positifs (+) feront monter la hauteur et des réglages négatifs (-) la feront baisser. Si deux parties ou plus sont réglées sur le même canal MIDI et le même son, vous pouvez faire des réglages d accord fin (Fine Tune) différents pour apporter plus de profondeur et d amplitude au son.

MEMO

Pour a uster la hauteur de toutes les parties, utilisez le paramètre d accord général (Master Tune) (p.50).

❏ Bend Range ±0 **+2** +24

Ce paramètre spécifie la façon dont le son changera lorsque des messages de pitch bend seront reçus. Avec les réglages d’usine, ce paramètre modifie la hauteur. Un réglage de 12 entra ne un changement d’une octave et un réglage de 24 un changement de deux octaves. Avec un réglage de 0, il n’y a pas de changement de hauteur

* *Bend Range est le même paramètre que Bnd Range obtenu en pressant [BEND] ([F3]) (p.58). Quel que soit le paramètre réglé, c’est le dernier réglage effectué qui est valide.*

MEMO

Pour certains sons, la hauteur peut ne pas s’élever autant que spécifiée par le réglage Range.

❏ Mod Depth (Amplitude de modulation) 0 **10** 127

Ce paramètre applique du vibrato au son lorsque des messages sont reçus. Des valeurs plus élevées accentuent l’effet de modulation.

* *Mod Depth est le même paramètre Mod LFO Pitch obtenu en pressant [MOD] ([F2]) (p.58). Quel que soit le paramètre réglé, c’est le dernier réglage effectué qui est valide.*

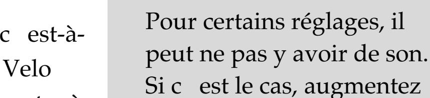
❏ Velo Depth (Amplitude de sensibilité à la dynamique) 0 **64** 127

❏ Velo Offset (Décalage de sensibilité à la dynamique) 0 **64** 127

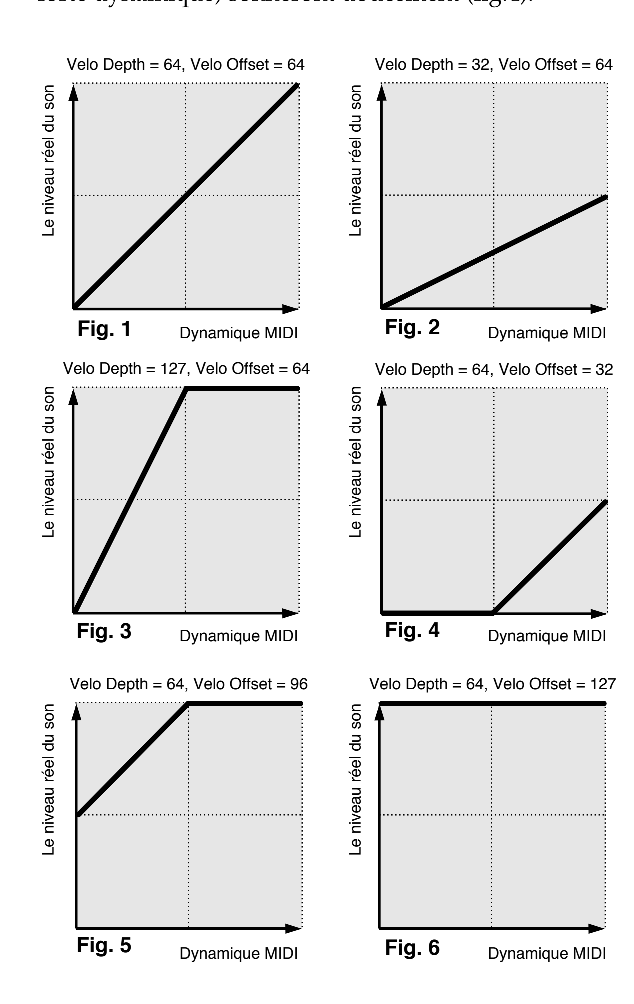
La force avec laquelle vous enfoncez une touche sur un clavier MIDI est transmise sous forme de données MIDI de dynamique (Velocity). Les notes ouées fort auront une valeur de dynamique plus élevée. Les paramètres Velo Depth et Velo Offset déterminent la relation entre la force de eu sur le clavier et la puissance sonore qui en résulte.

Si vous augmentez le paramètre Velo Depth, de petites différences de dynamique de eu entra neront de plus grandes différences de puissance de son (fig.3). Si Velo Depth est diminué, même de grandes différences de dynamique de eu n entra neront qu une faible différence de puissance sonore (fig.2).

Si Velo offset est réglé plus haut que 64, même les notes ouées doucement (c est-à-dire celles ayant une faible dynamique) seront produites avec force (fig.5). Si Velo Offset est réglé plus bas que 64, même les notes ouées fort (c est-à-dire des notes à forte dynamique) sonneront doucement (fig.4).

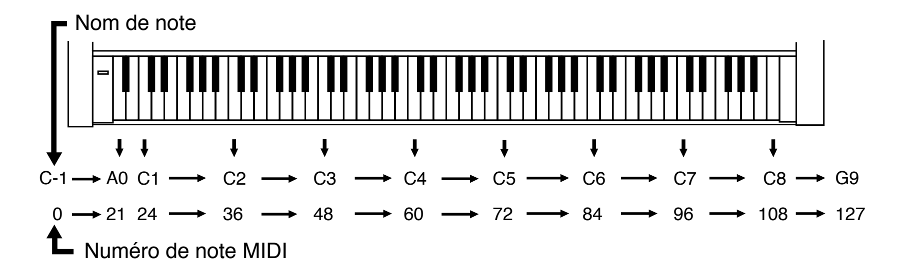


Pour certains réglages, il peut ne pas y avoir de son. Si c est le cas, augmentez Velo Depth ou Velo Offset.

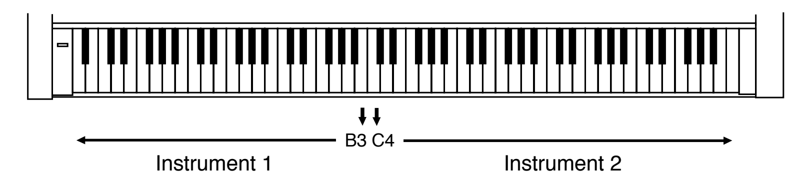


❏ **Key Range L (Limite inférieure du clavier)** **C-1** G9
❏ **Key Range H (Limite supérieure du clavier)** C-1 **G9**

Les paramètres Key Range (tessiture de eu) déterminent la plage de notes dans laquelle l instrument ouera. Keyboard Range Lo (la note la plus basse) et Keyboard Range High (la note la plus haute) détermineront la plage de notes qui ouera. Ces valeurs sont affichées sous forme de noms de note. Vous pouvez spécifier une valeur entre C-1 (do-1) et G9 (sol9) (0 127), le do médian étant C4 (60).



Par exemple, si vous assignez deux parties au même canal MIDI et réglez la tessiture de eu d une sur C-1 B3 et celle de l autre sur C4 G9, alors vous pouvez assigner différents sons aux deux parties et faire ouer deux sons différents de part et d autre de C4. Ou bien, vous pouvez régler les tessitures de eu des deux parties pour qu elles se superposent et ainsi coupler deux sons.



❏ **CC1 C.Number (Numéro de contrôleur CC1)** 0 **16** 95

Détermine le numéro de contr leur qui pilotera les paramètres CC1 (p.59) via MIDI. Par exemple, si vous réglez CC1 S.Number sur 16, la valeur d'un message de commande MIDI numéro 16 affectera le son comme spécifié par les réglages du paramètre CC1.

❏ **Out Asgn (Output Assign)** **OUT-1**/OUT-2/OUT-2L/OUT-2R

Détermine la prise de sortie par laquelle le son de chaque partie sera produit. Avec les réglages d'usine, toutes les parties sont réglées sur OUT-1

OUT-1 Le son et le son d effet seront produits en stéréo par les prises OUTPUT 1.
OUT-2 Le son et le son d effet seront produits en stéréo par les prises OUTPUT 2.
OUT-2L Le son direct sans effet sera produit par la prise OUTPUT 2L. (le réglage de panoramique n aura pas d effet)
OUT-2R Le son direct sans effet sera produit par la prise OUTPUT 2R. (le réglage de panoramique n aura pas d effet)

MEMO

Sachez que si la limite haute de tessiture (High) est réglée sur un nom de note plus grave que la limite basse (Lo), il n y aura pas de son.

MEMO

La prise pour écouteurs produira le même son que OUTPUT 1. Cela signifie que le son des parties assignées en OUTPUT 2 ne sera pas entendu au casque.

MEMO

Le son produit par OUTPUT 2 l est avec un volume fixe, non affecté par la position du bouton VOLUME .

MEMO

Pour la procédure de changement d'assignation de sortie par messages MIDI, référez-vous en p.61.

■ **MODIFY**

* *Pour des détails sur les paramètres du groupe* **MODIFY**, *référez-vous au chapitre* **Création d’un son ou d’un kit rythmique** *dans la section* **Paramètres pour l’édition sonore** *(p.65).*

■ **S.TUNE C–B**

❏ **Scale Tuning C–B** -64 **±0** +63

Le paramètre Scale Tuning (tempérament) est un paramètre qui permet les réglages fins de la hauteur de chaque note qui constitue l octave. Ces réglages se font sur une octave et agissent simultanément sur la hauteur de toutes les notes équivalentes à toutes les octaves. En utilisant le paramètre Scale Tuning, vous pouvez obtenir différents tempéraments autres que le tempérament égal. Ici, nous vous donneront trois exemples de réglages.

< Tempérament égal>
Cet accord divise l octave en douze parties égales, et c est la méthode d accord la plus fréquemment utilisée en musique occidentale. Le réglage par défaut de la fonction Scale Tuning du SC-8850 correspond au tempérament égal.

< Intonation uste (avec do en tonique)>
Par rapport au tempérament égal, les triades principales sonnent de façon pure avec ce tempérament. Toutefois, cet effet n est obtenu que dans une seule tonalité et les triades deviennent ambiguës si vous transposez. Ici, c est un exemple de réglage pour une tonique de do.

< Gamme de type arabe >
Une variété de tempérament ethnique peut être obtenue en utilisant la fonction Scale Tuning. Voici des réglages pour un accord typique des gammes de style arabe.

Exemples de réglages (les valeurs sont exprimées en centièmes)

Nom de note	Tempérament égal	Intonation uste (do en tonique)	Gamme de type arabe
C	0	0	-6
C#	0	-8	+45
D	0	+4	-2
D#	0	+16	-12
E	0	-14	-51
F	0	-2	-8
F#	0	-10	+43
G	0	+2	-4
G#	0	+14	+47
A	0	-16	0
A#	0	+14	-10
B	0	-12	-49

■ MOD/BEND/ CAf / CC1

Ce qui suit explique les deux parties qui constituent un nom de paramètre.

<Première moitié du nom de paramètre>

❏ **Mod ~ (Modulation ~)**

Lorsque vous déplacez le levier de modulation ou la molette de modulation d’un clavier MIDI, des messages de modulation sont transmis, modifiant le son. Les paramètres Mod ~ spécifient la façon dont le son changera à réception de ces messages. Avec les réglages d’usine, du vibrato s’applique au son.

❏ **Bnd ~ (Bend ~)**

Lorsque vous déplacez le levier de pitch bend ou la molette de pitch d’un clavier MIDI, des messages de pitch bend sont transmis, modifiant le son. Les paramètres

Bend ~ parameters spécifient la façon dont le son changera à réception de ces messages. Avec les réglages d'usine, c'est la hauteur qui est modifiée.

❏ CAf ~ (Aftertouch par canal ou Pression par canal ~)

Certains claviers MIDI transmettent des messages appelés aftertouch lorsqu'une pression est appliquée au clavier après enfoncement d'une touche. L'aftertouch par canal (également connu sous le nom pression par canal) ne transmet qu'une valeur même si plusieurs notes sont pressées. Lorsqu'un générateur de sons reçoit ce message, il peut modifier ses sonorités de différentes façons. Les paramètres CAf~ spécifient la façon dont le son changera à réception de ces messages. Avec les réglages d'usine, aucun changement ne se produit lorsque ces messages sont reçus.

* *Vérifiez si votre clavier MIDI peut transmettre de tels messages.*

❏ CC1 ~

Certains claviers MIDI permettent à des numéros de contr leurs d'être associés aux curseurs. Lorsque ces curseurs sont déplacés, les messages du numéro de contr leur spécifié sont transmis, entra nant une modification du son. Les paramètres CC1~ spécifient la façon dont le son changera lorsque des messages du numéro de contr leur correspondant sont reçus.

Utilisez d'abord le paramètre CC1 Controller Number (p.58) pour sélectionner le numéro de contr leur que vous assignez.

<La seconde partie du nom de paramètre>

* *Lorsque ces réglages sont à 0, il n'y a pas d'effet.*

❏ ~ Range -24 ~ +24 (Bend Range est limité à +/-0–+24)

Ces paramètres spécifient le changement maximal de hauteur obtenu lorsque le message correspondant est reçu. Un réglage de 12 entra ne un changement d'une octave et un réglage de 24 un changement de deux octaves. Avec un réglage de 0, il n'y a pas de changement de hauteur.



Pour certains sons, la hauteur peut ne pas s'élever autant que spécifiée par le réglage Range.

❏ ~ Cutoff (~Fréquence de coupure) -64–+63

Ces paramètres spécifient comment la fréquence de coupure changera à réception du message correspondant. Des valeurs plus élevées entra nent une montée de la fréquence de coupure. Des réglages positifs (+) rendent le son plus brillant, et des réglages négatifs (-) le rendent plus feutré.

❏ ~ Amp (~Amplitude) -64–+63

Ces paramètres spécifient la façon dont le son changera à réception du message correspondant. Des valeurs plus élevés entra nent une plus grande augmentation de volume.

❏ ~ LFO Rate -64–+63

Ces paramètres spécifient la façon dont la fréquence du LFO changera à réception du message correspondant, a ustant la vitesse à laquelle le son est modulé ou varié. Des valeurs plus élevées accélèrent la modulation ou la variation.

❏ ~ LFO Pitch 0–10–127

Ces paramètres spécifient la façon dont l'amplitude de l'effet vibrato (modulation cyclique de hauteur) changera à réception du message correspondant. Des valeurs plus élevées augmentent l'effet modulation.

❏ ~ LFO TVF 0–127

Ces paramètres spécifient la façon dont l'amplitude de l'effet de balayage du filtre (modulation cyclique du timbre) changera à réception du message correspondant. Des valeurs plus éleveés accentuent l'effet.

❏ **~ LFO TVA** **0–127**

Ces paramètres spécifient la façon dont l'amplitude de l'effet tremolo (modulation cyclique de volume) changera à réception du message correspondant. Des valeurs plus élevées accentuent l'effet tremolo.

■ **U.INST**

Pour des détails sur les paramètres du groupe **U.INST** référez-vous au chapitre **Création d'un son ou d'un kit rythmique,** section **Paramètres pour l'édition sonore** (p.65).

Fonctionnement via MIDI

Pour désactiver l'égaliseur d'une partie à l'aide de messages MIDI, transmettez le message exclusif suivant.

adresse donnée somme de vérification

F0 41 10 42 12 [40 4x 20] [. .] [. .] F7

Adresse 40 4x 20 (EQ ON/OFF)

x Numéro de la partie

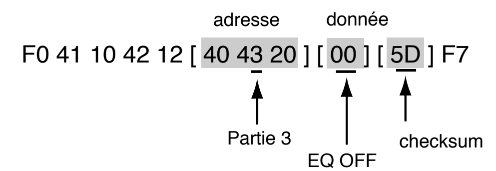
Donnée 00 01

00 = OFF, 01 = ON

Checksum Référez-vous à Comment calculer la somme de vérification (p.245).

<Exemple> Réglage sur Off de l'égaliseur de la partie 3

Transmettez le message exclusif suivant.



Si vous désirez régler l'égaliseur sur On, changez la valeur de la donnée en **01** et le checksum en conséquence.

Fonctionnement via MIDI

Pour faire passer une partie normale au statut de partie rythmique par messages MIDI, transmettez le message excluisf suivant.

adresse donnée checksum ou octet de vérification

F0 41 10 42 12 [40 1x 15] [. .] [. .] F7

Adresse 40 1x 15 (utilisation pour partie rythmique)

x Numéro de partie

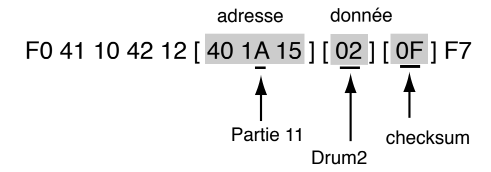
Donnée 00 02

00 = Normal, 01 = Drum1, 02 = Drum2

Checksum Référez-vous à Comment calculer la somme de vérification (p.245).

<Exemple> Réglage du mode de la partie 11 sur Drum2

Transmettez le message exclusif suivant.



Pour sélectionner un kit rythmique après avoir déterminé le mode de partie, transmettez un message de changement de programme à la partie 11.

MEMO

Référez-vous également à l'équipement MIDI (p.240).

MEMO

Dans l'équipement MIDI, le numéro de partie est décrit comme numéro de bloc. Pour la correspondance entre numéros de parties et numéros de blocs, référez-vous en p.237.

MEMO

Avec les réglages d'usine, l'égaliseur de chaque partie est réglé sur On.

MEMO

Référez-vous également à l'équipement MIDI (p.238).

Fonctionnement via MIDI

Comment faire produire des sons par OUTPUT2 à l'aide de messages MIDI.
Avec les réglages d'usine, aucun son n'est produit par les prises OUTPUT2. Si vous désirez que du son soit produit par OUTPUT2 lorsque vous faites ouer un morceau, vous devez régler les paramètres de partie concernés. Toutefois, les paramètres de partie reviendront à leur statut initial lorsqu'un message de ré-initialisation sera reçu d'un autre appareil ou du logiciel séquenceur. Si vous désirez que ces réglages soient utilisés lors de la reproduction d'un morceau, vous devez écrire les messages exclusifs suivants dans vos données de morceau.

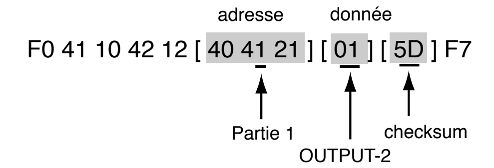
adresse donnée octet de vérification

F0 41 10 42 12 [40 4x 21] [. .] [. .] F7

Adresse	40 4x 21 (OUTPUT ASSIGN)
x	Numéro de la partie
Donnée	00 03
	00 = OUTPUT-1, 01 = OUTPUT-2, 02 = OUTPUT-2L, 03 = OUTPUT-2R
Checksum	Référez-vous à Comment calculer la somme de vérification (p.245).

<Exemple> Envoi du son de la partie 1 en OUTPUT2

Transmettez le message exclusif suivant.



Si vous désirez envoyer le son des autres parties également en OUTPUT2, envoyez le message exclusif ci-dessus pour chaque partie.

MEMO

Référez-vous également à l'équipement MIDI (p.240).

Réglages des paramètres qui affectent le SC-8850 lui-même (Ecran Utility)

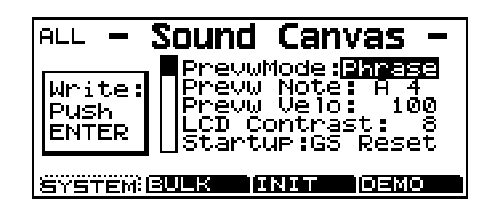
Dans l'écran Utility, vous pouvez régler les paramètres de système qui affectent la totalité du SC-8850. Les paramètres de système de l'écran Utility sont les suivants

PrevwMode: Mode d'écoute de contr le (Previe)
Prevw Note: Nom de note de contr le (Previe)
Prevw Velo: Dynamique d'écoute de contr le (Previe)
LCD Contrast: Contraste de l'afficheur LCD
Startup: Démarrage

■ Procédure

1 Pressez simultanément les boutons EDIT (**PART** ◀ **UTIL**).

L'écran Utility appara ta.



2 Pressez SYSTEM (F1).

3 Pressez **VAR.** ▼ ou **INST** ▲ pour déplacer le curseur vers le haut et le bas et sélectionner le paramètre que vous désirez modifier.

4 Tournez la commande VALUE ou pressez DEC ou INC pour régler la valeur du paramètre.

5 Pressez ENTER .

Les réglages des paramètres de système sont sauvegardés.

MEMO

Pour des détails sur les paramètres dans **BULK** (p.134), **INIT** (p.23) et **DEMO** (p.27), référez-vous aux chapitres correspondants.

■ Ce que fait chaque paramètre

■ Prevw Mode (Mode d'écoute de contrôle) Single/**Phrase**

En pressant la commande VOLUME , vous pouvez écouter le son sélectionné à l'écran, soit sous forme d'une phrase (Phrase) ou d'une note seule (Single). Ce paramètre détermine si le son sera entendu sous forme d'une phrase ou d'une seule note. Par défaut, Phrase est sélectionné.

■ Prevw Note (Nom de note de contrôle) C-1 **A4** G9

Lorsque vous pressez la commande VOLUME avec le mode d'écoute de contr le réglé sur Single, l'Instrument affiché à l'écran oue. Ce paramètre détermine la note qui sera alors produite. Le la médian du clavier porte le nom A4 (en notation anglaise, A=la, B=si, C=do, D=ré, E=mi, F=fa et G=sol).

MEMO

Si vous avez réglé la transposition Key Shift, la hauteur sera transposée (p.50, 55).

■ Prevw Velo (Dynamique d'écoute de contrôle) 0 **100** 127

Détermine la dynamique de la note qui sera produite lorsque vous presserez la commande VOLUME . Normalement, des dynamiques plus élevées donnent des sons plus forts (p.56 Sensibilité à la dynamique , etc).

■ LCD Contrast (Contraste de l'afficheur LCD) 1 **8** 16

Selon l'angle d'observation de l'appareil, l'afficheur peut parfois être difficile à lire. Si c'est le cas, a ustez son contraste. Des valeurs plus élevées rendent les caractères plus sombres.

■ Startup (Démarrage) **GS Reset**/User

A la mise sous tension du SC-8850, ce réglage détermine si le SC-8850 démarrera avec le statut mémorisé en dernier en zone User (User) ou s'il démarrera dans un statut tel que s'il avait reçu un message de réinitialisation GS (GS Reset). Par défaut, la valeur est GS Reset.

MEMO

Pour la procédure d'écriture en zone User, référez-vous à Ecriture/chargement des réglages du SC-8850 dans/depuis la zone User (Ecran Edit All) (p.137).

Création d'un son ou kit rythmique

Essayons un son d'origine

Dans le SC-8850, vous pouvez modifier les valeurs de toute une variété de paramètres pour créer le son le plus adapté à votre eu. Un **paramètre** est un élément qui affecte le son. Le processus de modification des valeurs des paramètres est appelé **édition**. Les paramètres de son affectent le volume, le timbre et la hauteur du son.

Vous pouvez régler les paramètres suivants.

Vibrato	Rate	Depth	Delay
Filtre		Cutoff Frequency	Resonance
Enveloppe	Attack Time	Decay Time	Release Time

MEMO

Pour des détails sur chaque paramètre, référez-vous à Paramètres pour l'édition sonore (p.65).

■ Modification des éléments sonores pour créer un nouveau son

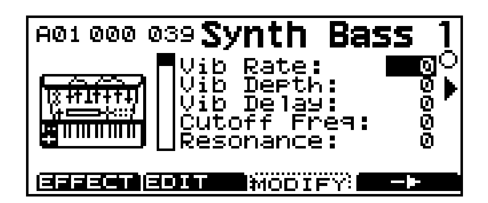
1 Assurez-vous que l'écran **Part Basic** est sélectionné.

2 Pressez **PART** ◀ ou ▶ pour sélectionner une partie.

3 Les paramètres qui modifient le son se déterminent individuellement par partie. Toutefois, vous pouvez presser d'abord **VAR.** ▼ (ou **INST** ▲) pour amener le curseur sur **VAR.** (ou **INST**), puis tourner la molette VALUE ou utiliser DEC INC pour sélectionner le son.

4 Pressez EDIT .

5 Pressez MODIFY (F3).



6 Pressez **VAR.** ▼ ou **INST** ▲ pour déplacer le curseur vers le haut ou le bas et sélectionner le paramètre que vous désirez modifier.

7 Tournez la commande VALUE ou pressez DEC ou INC pour déterminer la valeur du paramètre.

8 Lorsque vous avez fini de faire les réglages, pressez EXIT pour terminer la procédure.

MEMO

L'écran Part Basic est l'écran qui appara t à la mise sous tension du SC-8850. Vous pouvez y retourner depuis d'autres écrans en pressant EXIT . Si l'affichage PART est réglé sur **ALL**, pressez simultanément **PART** ◀ et ▶ (**ALL**) pour restaurer l'affichage **PART** normal.

■ Paramètres pour l'édition sonore

Sur le SC-8850, les valeurs des paramètres sont réglées pour chaque partie. En d autres termes, les valeurs de paramètre appartiennent aux parties et pas aux sons (Instruments). Par exemple, si vous réglez Vibrato Rate (vitesse du vibrato) sur +20 et changez de son pour la partie, cette valeur de vibrato s appliquera au nouveau son sélectionné (et non pas la valeur initiale de ±0). De cette façon, les paramètres appartenant aux parties sont appelés **paramètres de partie**.

MEMO

Les paramètres tels que vibrato, Filter et Envelope peuvent être réglés non seulement pour les parties, mais également pour les sons (Instruments). Les sons que vous créez par modification de ces paramètres sont appelés Instruments User (personnels) et peuvent être stockés dans la zone mémoire de la configuration SC-8850 (SC-8850 Map, p.64).

Vibrato

Le vibrato est un effet créé par modulation de la hauteur. Appliquer du vibrato rend le son plus expressif.

■ Vib Rate (Vitesse du vibrato) -64 **0** +63

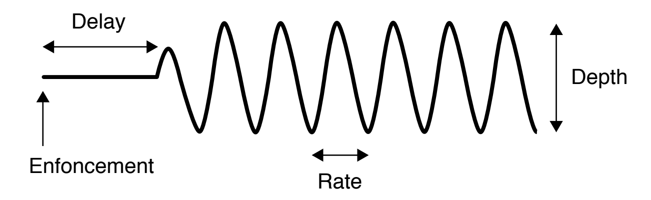
Ce paramètre a uste la vitesse (fréquence) de la modulation de hauteur. Des réglages positifs (+) accélèrent la modulation de hauteur et les réglages négatifs (-) la ralentissent.

■ Vib Depth (Amplitude du vibrato) -64 **0** +63

Ce paramètre a uste l amplitude de la modulation de hauteur. Des réglages positifs (+) rendent la modulation de hauteur plus profonde et des réglages négatifs (-) la rendent plus modérée.

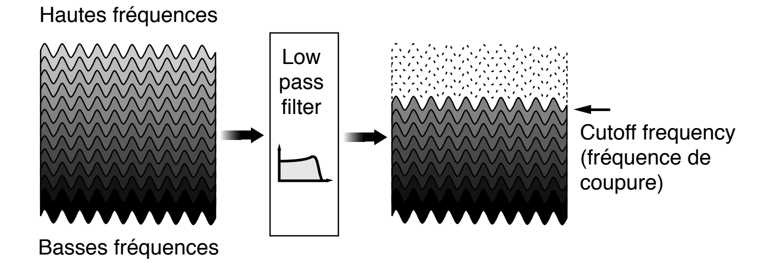
■ Vib Delay (Vibrato Delay) -64 **0** +63

Ce paramètre a uste le temps nécessaire à l effet vibrato pour commencer. Des réglages positifs (+) augmentent le temps qui s écoule avant que le vibrato ne commence et des réglages négatifs le diminuent.



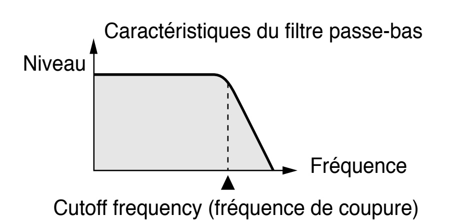
Filtre

En modifiant les réglages de filtre (Filter), vous pouvez modifier le timbre du son. Les types de filtre du SC-8850 sont appelés lo pass filter (filtre passe-bas) et ne laissent passer que les fréquences inférieures à une fréquence spécifiée. Cette fréquence est appelée la fréquence de coupure (Cutoff Frequency). En modifiant le réglage de la fréquence de coupure, vous pouvez rendre le son plus brillant ou plus feutré. La fréquence de coupure peut changer au cours du temps, en étant pilotée par l enveloppe. En a ustant les réglages de filtre et d enveloppe, vous pouvez créer des sons qui évoluent et ont de l expression.



■ **Cutoff Freq (Fréquence de coupure)** -64 **0** +63

Des réglages positifs de Cutoff Freq font monter la fréquence de coupure. Des réglages négatifs l abaissent. Quand vous réglez ce paramètre sur une valeur positive plus élevée, plus d harmoniques sont autorisées à passer, et le son devient plus dur (plus brillant). Plus cette valeur est réglée en direction négative et moins d harmoniques sont autorisées à passer, ce qui rend le son plus doux (plus feutré).

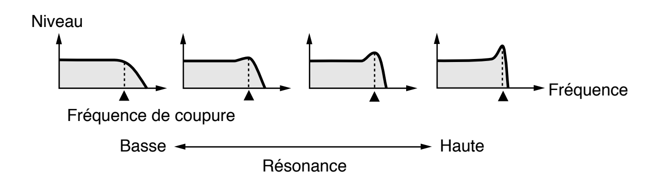


MEMO

Pour certains sons, des réglages positifs (+) de Cutoff Freq n entra neront pas de changements notables du son.

■ **Resonance (Résonance)** -64 **0** +63

Quand la valeur Resonance est augmentée, les harmoniques proches de la fréquence de coupure sont accentuées, créant un son à fort caractère.



MEMO

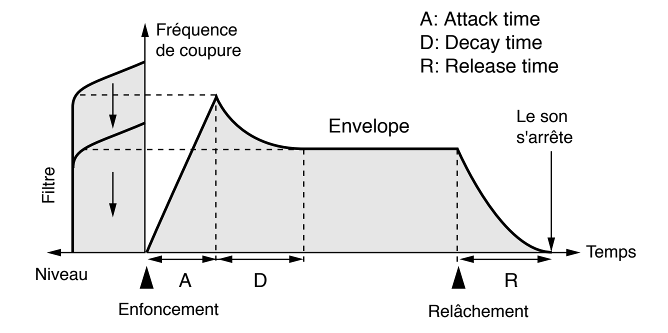
Pour certains sons, des réglages (-) de Resonance n entra neront aucun changement notable du son.

Enveloppe

Le volume d un instrument change au cours du temps, du moment o la note commence à ouer usqu à sa disparition. Ce changement peut être représenté graphiquement comme dans le schéma suivant. Cette forme est propre à chaque instrument, et c est un facteur important pour déterminer comment nous distinguons les sons que nous entendons. Cette forme est appelée enveloppe .

Les enveloppes des sonorités d instrument de musique peuvent changer selon la façon dont l instrument est oué. Par exemple, si une trompette est ouée puissamment et brutalement, l attaque sera rapide et le son tranchant. Mais si une trompette est ouée doucement et légèrement, l attaque sera plus douce. Pour a uster l attaque d un son, nous pouvons modifier la durée d attaque de l enveloppe. En modifiant les valeurs de l enveloppe, nous pouvons simuler les caractéristiques de nombreux instruments différents.

La forme d enveloppe créée ainsi affectera également la façon dont changera la fréquence de coupure. Si celle-ci a été abaissée, elle montera avec l enveloppe et chutera avec elle.



■ **Attack Time (Durée d'attaque)** -64–**0**–+63

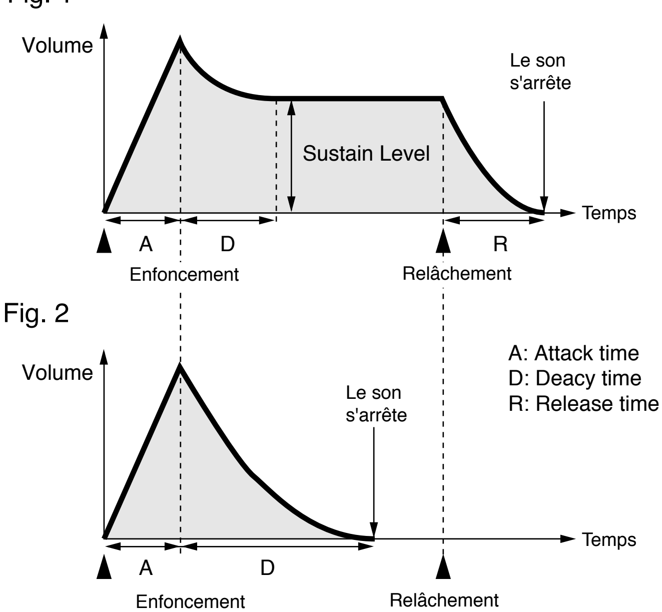
Ce paramètre ajuste la rapidité de début du son.

■ **Decay Time** -64–**0**–+63

Ce paramètre ajuste le temps nécessaire au son pour chuter du plus haut point de l'attaque jusqu'au niveau de maintien (sustain).

■ **Release Time** -64–**0**–+63

Ce paramètre ajuste le temps nécessaire au son pour disparaître une fois que la touche a été relâchée. La fréquence de coupure chutera de façon concordante.



MEMO

Certains sons ont un niveau de maintien de 0 (Fig.2). Les sons de piano et de guitare sont de cette catégorie.

MEMO

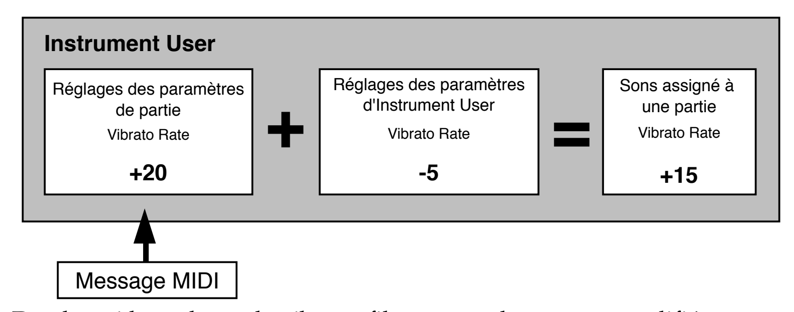
Pour certains sons, modifier les différents réglages de durée de l'enveloppe n'entraînera pas de changement notable du son

■ Création et sauvegarde d'un son (Instrument User)

Vous pouvez modifier les paramètres de cette unité sonore à votre goût et sauvegarder vos nouveaux réglages dans les numéros de Variation 64 ou 65 de la configuration SC-850 (SC-8850 Map, p.69). Un son sauvegardé de cette façon est appelé User Instrument ou Instrument User. Vous pouvez sauvegarder 256 sons différents de cette façon. Vous pouvez régler les paramètres de vibrato, filtre et enveloppe pour un Instrument. Ces paramètres sont appelés paramètres d'Instrument User. Pour la fonction de chaque paramètre, référez-vous en p.65. Le son d'Instrument User qui est actuellement entendu reflètera la combinaison des réglages des paramètres de partie et des réglages des paramètres d'Instrument User. Par exemple, si la vitesse de vibrato (Vibrato Rate) est réglée à +20 par les paramètres de partie et à -5 par les paramètres d'Instrument User, la vitesse de vibrato du son réellement entendu sera de +15 (20 - 5 = 15).

MEMO

Le même contenu est mémorisé dans les configurations SC-8850, SC-88Pro, et SC-88.



De plus, si les valeurs de vibrato, filtre et enveloppe sont modifiés par messages MIDI, les valeurs des paramètres de partie (p.64) seront modifiées. Dans ce cas, les valeurs des paramètres d'Instrument User ne changent pas.



Pour une explication des messages qui modifient le son, tels que les messages exclusifs et les messages de NRPN, référez-vous en p.151, 152 et 154.

Création d’un son

1 Assurez-vous que l’écran **Part Basic** est sélectionné.

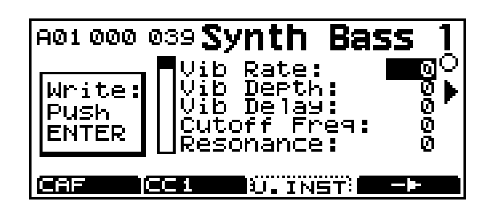
2 Pressez **PART** [◀] ou [▶] pour sélectionner une partie.

3 Pressez **VAR.** [▼] (ou **INST** [▲]) pour amener le curseur sur **VAR.** [▼] (ou **INST** [▲]), puis tournez la commande [VALUE] ou pressez [DEC] ou [INC] pour sélectionner le son.

Vos éditions s’appliqueront au son sélectionné ici.

4 Pressez [EDIT] pour l’activer.

5 Pressez [→] ([F4]) deux fois pour faire défiler l’écran et pressez [U.INST] ([F3]).



6 Pressez **VAR.** [▼] ou **INST** [▲] pour déplacer le curseur vers le haut et le bas et sélectionner le paramètre que vous désirez modifier.

7 Tournez la commande [VALUE] ou pressez [DEC] ou [INC] pour déterminer la valeur voulue pour le paramètre.

MEMO

Ecran Part Basic (p.29)

MEMO

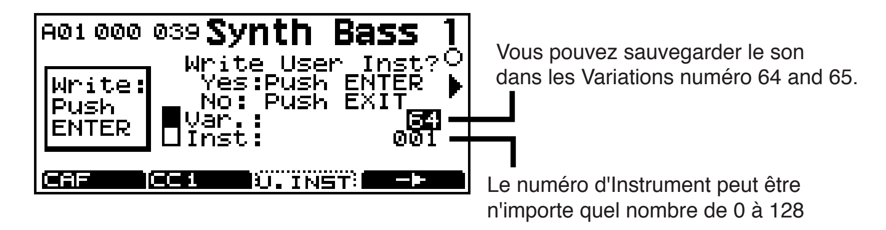
Pour des détails sur chaque paramètre, référez-vous à **Paramètres pour l’édition sonore** (p.65).

Sauvegarde du son

Après avoir créé un son, utilisez la procédure suivante pour sauvegarder le son.

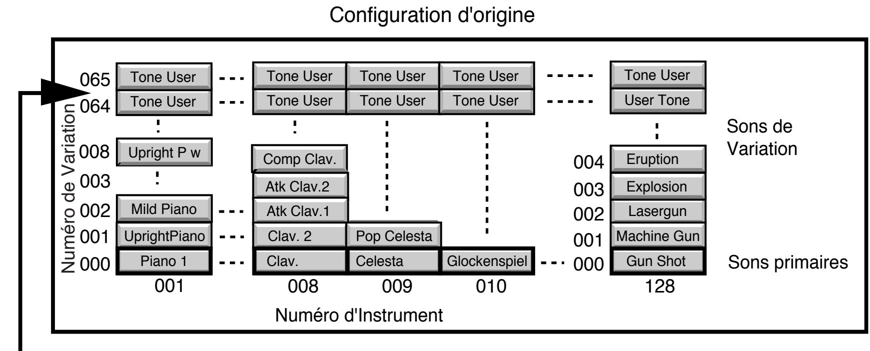
1 Pressez [ENTER].

L'afficheur vous demandera "**Write User Inst?**" (Ecriture d'Instrument User?)



2 Pressez **VAR.** [▼] ou **INST** [▲] pour amener le curseur sur **VAR.**

3 Tournez la commande [VALUE] ou pressez [DEC] ou [INC] pour déterminer le numéro de Variation. Vous pouvez utiliser les numéros de Variation **64** et **65** pour les Instruments User.



4 Pressez **VAR.** [▼] ou **INST** [▲] pour amener le curseur sur **INST**

5 Tournez la commande [VALUE] ou pressez [DEC] ou [INC] pour déterminer le numéro d'Instrument.

6 Pour sauvegarder l'Instrument User, pressez [ENTER].

Pour quitter au contraire sans sauvegarder l'Instrument User, pressez [EXIT].
Pour utiliser l'Instrument User ainsi sauvegardé, spécifiez le numéro de Variation 64 ou 65.



Le réglage de valeurs pour les Instruments User peut également être transmis sous forme de messages exclusifs MIDI (p.135). En utilisant un programme séquenceur ou un séquenceur (autonome) pour enregistrer ces données ainsi transmises, puis en le retransmettant au SC-8850, vous pouvez sauvegarder et reproduire les Instruments User.



Assurez-vous que l'appareil reste toujours sous tension tant que vous n'avez pas sauvegardé les réglages.

Création et sauvegarde d'un kit rythmique User (User Drum)

Une partie rythmique se voit assigner une collection de différents sons d'instruments de percussion regroupés sous le nom de kit rythmique (Drum Set). Contrairement à une partie normale, une partie rythmique produit un Instrument différent pour chaque numéro de note. Comme une partie rythmique a besoin de simultanément produire une grande variété de sons, tels que grosse caisse, caisse claire, toms et cymbales, c'est très pratique. Un ensemble de ces sonorités, chacune assignée à son propre numéro de note, est appelé **kit rythmique (Drum Set)**.
Chaque son à l'intérieur d'un kit rythmique est appelé **Instrument rythmique**. (Liste des kits rythmiques p.187)
Dans le SC-8850, vous pouvez modifier différents paramètres d'Instruments rythmiques pour obtenir les sons les plus adaptés à vos besoins musicaux. Un **paramètre** est un élement qui affecte le son. Le processus de modifier les valeurs de paramètres s'appelle **l'édition.**
Pour chaque Instrument (Instrument rythmique) du kit rythmique actuellement sélectionné, vous pouvez modifier les valeurs de Volume, Pan (panoramique ou position stéréo), Pitch (hauteur), Reverb Send Level (niveau d'envoi à la reverb), Chorus Send Level (niveau d'envoi au chorus), Delay Send Level (niveau d'envoi au delay), et Assign group (groupe d'assignation). Ces valeurs de paramètres sont réglées indépendamment pour chaque Instrument rythmique assigné à un numéro de note.

MEMO

Pour des explications sur la façon de sauvegarder les kits rythmiques que vous avez créés, référez-vous à "Sauvegarde d'un kit rythmique que vous avez créé (kit User)" (p.73).

■ Edition rythmique

1 Assurez-vous que l'écran **Part Basic** est sélectionné.

MEMO

Ecran Part Basic (p.29)

2 Pressez **PART** [◀] ou [▶] pour sélectionner une partie rythmique.

Avec les réglages d'usine, les parties 10 (A10, B10, C10, D10) sont des parties rythmiques.

MEMO

Vous pouvez presser [INST MAP] pour changer la configuration sonore de la partie sélectionnée. Vous pouvez choisir parmi les configurations SC-8850, SC-88Pro, SC-88, ou SC-55. [▶] indique la configuration actuellement sélectionnée.

3 Avec le curseur sur **INST**, pressez [DEC] ou [INC] pour sélectionner un kit rythmique.

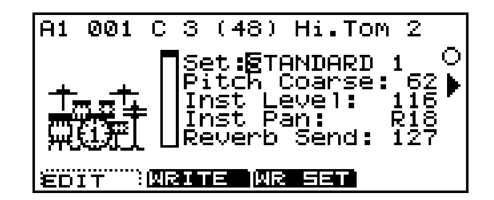
Votre édition s'appliquera au kit rythmique sélectionné ici (cela peut être changé ultérieurement).

4 Pressez [DRUM] pour l'activer.

L'écran Drum apparaît et s'affiche alors un numéro de kit rythmique/hauteur (numéro de note)/nom d'Intrument rythmique/nom de kit rythmique, etc..

MEMO

Le nom de note est un nom assigné à chaque touche (note), et qui correspond à un numéro de note MIDI. Un Instrument rythmique est assigné à chaque numéro de note.



5 Pressez **VAR.** [▼] ou **INST** [▲] pour amener le curseur sur **INST**, et tournez la molette [VALUE] ou pressez [DEC] ou [INC] pour choisir l'Instrument rythmique que vous désirez éditer.

6 Assurez-vous que [EDIT] ([F1]) est pressé.

7 Pressez **VAR.** [▼] ou **INST** [▲] pour déplacer le curseur vers le haut et le bas et sélectionner le paramètre que vous désirez modifier.

Chaque paramètre a l'action suivante.

Set	modifie le nom du kit rythmique. Toutefois, le nom que vous modifiez ici ne peut être sauvegardé que comme kit rythmique User. Pour des détails, référez-vous "Stockage de la totalité d'un kit rythmique" (p.75).
Pitch Coarse	règle la hauteur de chaque Instrument par demi-ton.
Inst Level	règle le volume de chaque Instrument
Inst Pan	règle le panoramique de chaque Instrument
Reverb Send	règle le niveau d'envoi à la reverb de chaque Instrument
Chorus Send	règle le niveau d'envoi au chorus de chaque Instrument
Delay Send	règle le niveau d'envoi au delay de chaque Instrument
Assign Group	règle le groupe d'assignation (p.72)
Rx Note On	permet la réception des messages Note On
Rx Note Off	permet la réception des messages Note Off

8 Pressez **VAR.** [▼] ou **INST** [▲] pour amener le curseur sur le paramètre que vous désirez modifier et tournez la molette [VALUE] ou pressez [DEC] ou [INC] pour déterminer la valeur du paramètre.

9 Lorsque vous avez terminé les réglages, pressez [DRUM] ou [EXIT] tpour terminer la procédure.



Part Mode (p.55)

MEMO

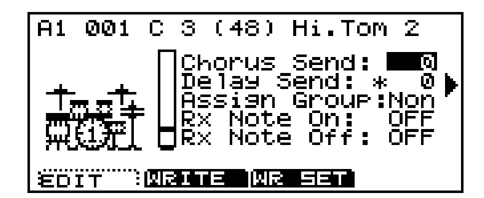
Le curseur se déplace dans le nom du kit rythmique une lettre à la fois. En tenant enfoncé le bouton **VAR.**(**INST**), pressez le bouton **INST** (**VAR.**) et le curseur se déplacera plus rapidement.



Pour les Instruments rythmiques, vous ne pouvez pas utiliser simultanément chorus et delay. Pour des détails, référez-vous à "Emploi de chorus et delay" (p.72).

Emploi de chorus et delay

Pour les Instruments rythmiques, vous ne pouvez pas utiliser simultanément chorus et delay. Si dans l'écran d'édition rythmique, soit le paramètre Chorus Send, soit le paramètre Delay Send est marqué d'une astérisque (*), ce paramètre n'est pas accessible. Toutefois, si vous modifiez la valeur de ce paramètre, il sera activé. En d'autres termes, chorus ou delay peuvent être validés en fonction du dernier qui a été réglé.



Groupe d'assignation (Assign Group)

Chaque Instrument peut être doté d'un numéro d'assignation, et les Instruments ayant le même numéro sont considérés comme faisant partie du groupe d'assignation. Deux Instruments d'un même groupe d'assignation ne peuvent pas jouer simultanément. Si, pendant qu'un des Instruments d'un groupe joue, un message MIDI est reçu demandant de jouer un autre Instrument du même groupe d'assignation, le premier Instrument sera coupé pour laisser la place au second. C'est une façon pratique d'empêcher deux Instruments de jouer simultanément alors qu'ils ne le feraient normalement jamais. Par exemple, comme il est évidemment impossible à une charleston de produire simultanément le son de charleston ouverte et celui de charleston fermée, ces deux sons doivent être placés dans le même groupe d'assignation (le même numéro) pour qu'ils ne puissent pas jouer ensemble. Les valeurs de "Non" et de 1 à 127 peuvent être sélectionnées, mais les Instruments pour lesquels Non est sélectionné ne seront jamais coupés par d'autres Instruments. En d'autres termes, les Instruments avec un réglage Non ne feront partie d'aucun groupe d'assignation.



Sachez que si vous sélectionnez un autre kit rythmique, les valeurs des paramètres seront initialisées.

Changement de kit rythmique en écran rythmique (Drum)

Même lorsque vous êtes en écran rythmique, vous pouvez changer toujours le kit rythmique, etc..

■ Sélection de configuration rythmique
Utilisez les boutons PART [◀] [▶] pour sélectionner la configuration rythmique.
Avec les réglages d'usine, vous pouvez sélectionner **A1**, **B1**, **C1**, et **D1**.

A1: Drum1 pour les parties du groupe A
A2: Drum2 pour les parties du groupe A (seulement lorsqu'une partie rythmique est ajoutée par les réglages Part Mode)
B1: Drum1 pour les parties du groupe B
B2: Drum2 pour les parties du groupe B (seulement lorsqu'une partie rythmique est ajoutée par les réglages Part Mode)
C1: Drum1 pour les parties du groupe C
C2: Drum2 pour les parties du groupe C (seulement lorsqu'une partie rythmique est ajoutée par les réglages Part Mode)
D1: Drum1 pour les parties du groupe D
D2: Drum2 pour les parties du groupe D (seulement lorsqu'une partie rythmique est ajoutée par les réglages Part Mode)



Pour des détails à propos de Drum1, Drum2 et Part Mode, référez-vous en p.37,55.

■ Sélection de kit rythmique

1 Pressez **INST** [▲] pour amener le curseur sur **VAR.** (le numéro de kit rythmique).



2 Tournez la commande [VALUE] ou pressez [DEC] ou [INC] pour sélectionner un kit rythmique.

Ensuite, sélectionnez l'Instrument rythmique comme indiqué à l'étape 5 d'édition rythmique (p.70).



Sachez que lorsque vous changez de kit rythmique, les valeurs des paramètres du kit rythmique d'origine sont initialisées.

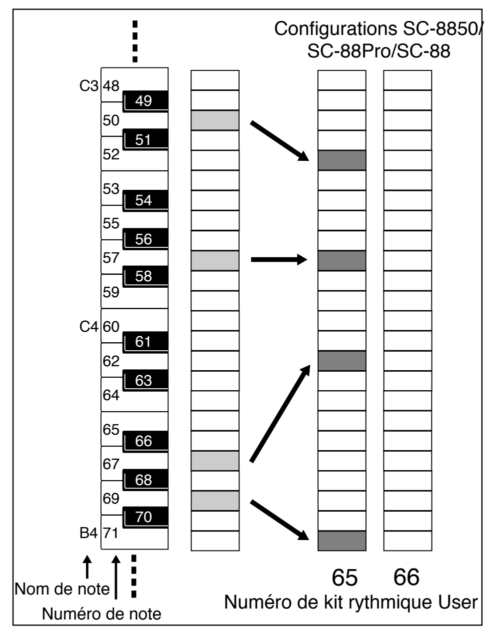
■ Sauvegarde d'un kit rythmique que vous avec créé (Kit rythmique User)

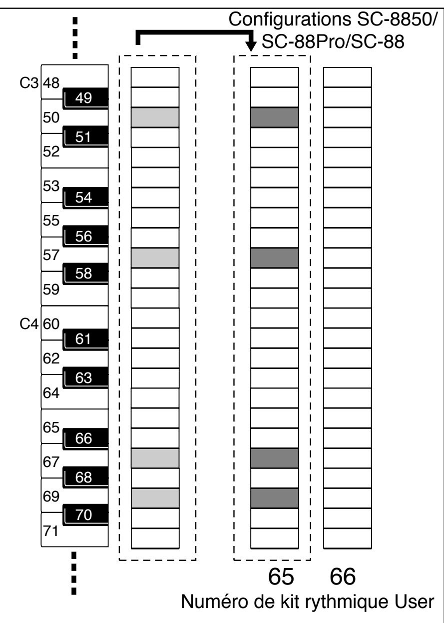
Vous pouvez modifier les paramètres d'Instrument rythmique selon vos désirs et sauvegarder ces données sous forme d'un kit rythmique. Un kit rythmique sauvegardé ainsi est appelé kit rythmique User. Vous pouvez sauvegarder deux kits rythmiques et chacun peut contenir 128 sons instrumentaux, ce qui vous donne un total de 256 sons instrumentaux (Instruments rythmiques). Vous pouvez également donner à chaque kit rythmique User le nom de votre choix. Les kits rythmiques sont stockés dans les numéros 65 et 66 de kits rythmiques de la configuration SC-8850 (p.76).



Le même contenu est mémorisé dans les configurations SC-8850, SC-88Pro, et SC-88.

Il y a deux façons de mémoriser un Instrument rythmique édité. La première est de stocker chaque Instrument rythmique individuellement (procédure 1). La seconde est de stocker la totalité d'un ensemble d'Instruments rythmiques sous forme d'un kit rythmique (procédure 2).

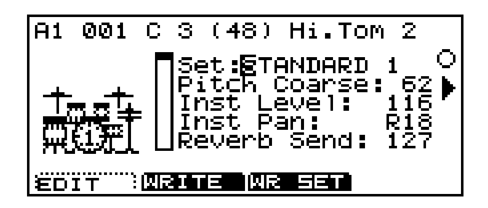




Mémorisation individuelle d'un Instrument rythmique (procédure 1)

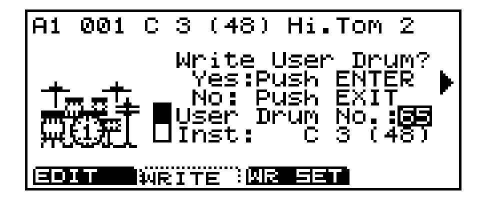
Ici, est expliquée la façon de sauvegarder pour chaque note un Instrument rythmique édité.

1 En écran rythmique (Drum), créez un Instrument rythmique.



2 Pressez [Write] ([F2]).

L'afficheur vous demandera “**Write User Drum?**” (Voulez-vous écrire un Instrument personnel?).



3 Si vous désirez changer le numéro d'Instrument User ou **Inst**, pressez **VAR.** [▼] ou **INST** [▲] pour amener le curseur sur **User Drum No.** ou **Inst**.

4 Tournez la commande [VALUE] ou pressez [DEC] ou [INC] pour sélectionner la valeur pour User Drum No ou Inst. Vous pouvez choisir **65** ou **66** pour **User Drum No.**

5 Pour sauvegarder les réglages sous forme d'Instrument rythmique personnel, pressez [ENTER].

Pour au contraire quitter sans sauvegarder les réglages, pressez [EXIT].

Pour utiliser l'Instrument personnel ainsi sauvegardé (User), spécifiez le kit rythmique 65 ou 66, puis choisissez l'Instrument.



Pour la procédure d'édition des sons rythmiques, référez-vous à "Edition rythmique" (p.70).



Assurez-vous que l'appareil soit toujours sous tension tant que les réglages n'ont pas été sauvegardés.

Mémorisation de la totalité d'un kit rythmique (procédure 2)

La procédure suivante mémorise tous les Instruments rythmiques de la totalité du kit rythmique actuellement sélectionné.
Vous pouvez aussi assigner un nom au kit rythmique User (personnel) des numéros 65 et 66. Si vous ne désirez pas les nommer, lisez "Sauvegarde d'un kit rythmique".

Appellation d'un kit rythmique User

1 En écran **Part Basic**, pressez [DRUM].

2 Pressez **PART** [◀] ou [▶] pour sélectionner le kit rythmique User que vous désirez nommer.

3 Pressez **VAR.** [▼] ou **INST** [▲] pour amener le curseur sur le premier caractère du kit rythmique (nom du kit rythmique).



4 Pressez **VAR.** [▼] ou **INST** [▲] pour spécifier l'emplacement du caractère.

5 Tournez la commande [VALUE] ou pressez [DEC] ou [INC] pour sélectionner le caractère désiré. Chaque fois que vous pressez la commande [VALUE], la plage de caractères sélectionnables varie selon le cycle **A** → **a** → **0** → **&** → **(**.

6 Puis répétez les étapes 4 et 5 pour programmer le caractère.

Le nom du kit rythmique User a maintenant été programmé mais il n'a pas encore été sauvegardé. Pour sauvegarder le nom, accomplissez la procédure décrite en page suivante.



Ecran Part Basic (p.29).



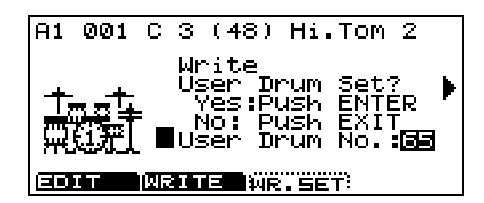
Si vous désirez changer le numéro de kit rythmique User, pressez **INST** [▲] pour amener le curseur sur le numéro de kit rythmique, puis tournez la molette [VALUE] ou pressez [DEC] ou [INC] pour changer le numéro. Sachez toutefois que si vous changez le numéro, les réglages de paramètres changeront également.

Sauvegarde d'un kit rythmique

1 En écran rythmique (Drum), créez un Instrument rythmique.

2 Pressez [WR.SET] ([F3]).

L'afficheur vous demandera "**Write User Drum Set?**" (Voulez-vous mémoriser un kit rythmique personnel?).



3 Assurez-vous que le curseur soit sur **User Drum No.**

4 Si vous désirez changer **User Drum No.**, tournez la commande [VALUE] ou pressez [DEC] ou [INC] pour sélectionner le numéro. Vous pouvez choisir entre **65** ou **66**.

5 Pour sauvegarder les réglages comme kit rythmique User, pressez [ENTER].

Pour au contraire quitter sans sauvegarder les réglages, pressez [EXIT].

Pour utiliser le kit rythmique User sauvegardé, spécifiez le kit rythmique numéro 65 ou 66.



Pour la procédure d'édition des sons rythmiques, référez-vous à "Edition rythmique" (p.70).

Organisation des effets dans le SC-8850

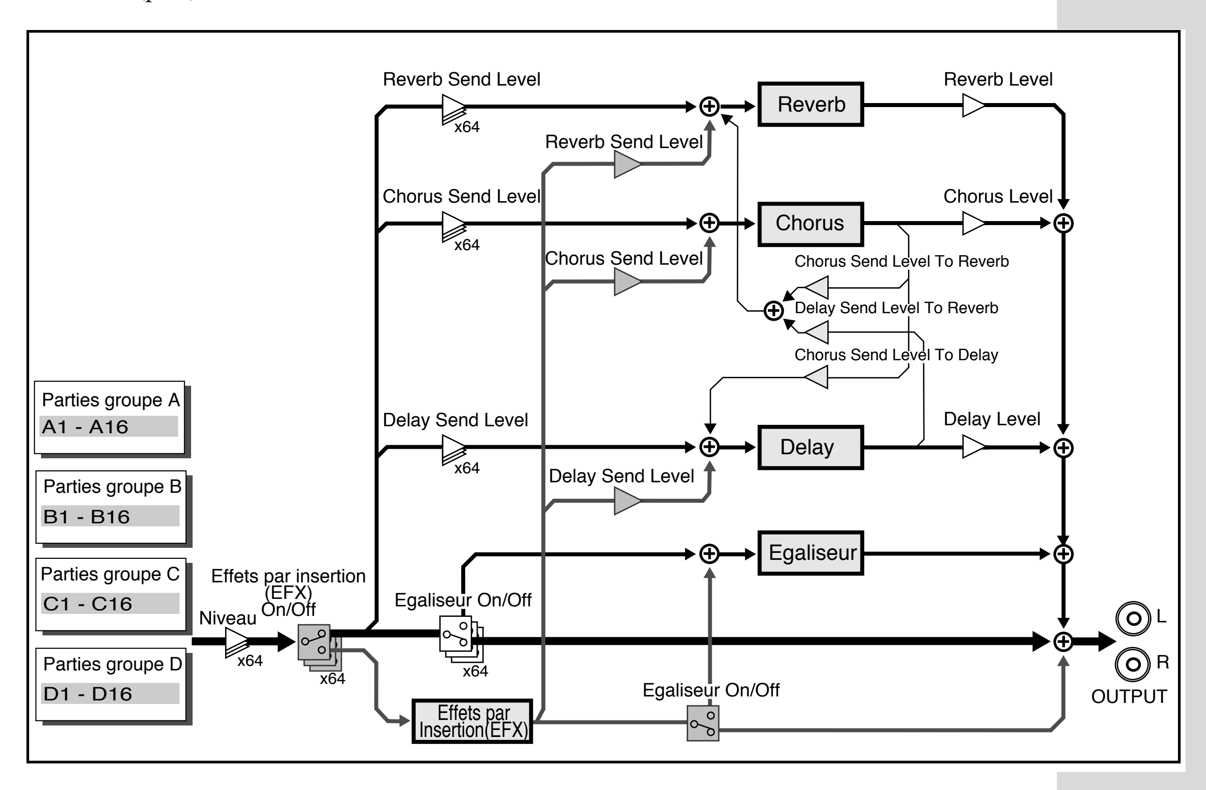
Les effets du SC-8850 peuvent être répartis entre effets de système (p.79) et effets par insertion (p.88).
Comme effets de système, le SC-8850 propose 8 types de reverb pour ajouter de la réverbération, 8 types de chorus pour apporter de la profondeur, 10 types de delay pour des effets de type écho, et un égaliseur 2 bandes pour modifier les caractéristiques tonales par amplification ou atténuation de certaines plages de fréquences du son.
Comme effets par insertion, le SC-8850 propose 64 types d'effets divers, qui vous permettent d'apporter distorsion ou modulation au son, ou même de combiner plusieurs effets. Les effets de système et les effets par insertion diffèrent non seulement par leur type, mais également en ce qui concerne le routage de la sortie du son d'effet.

Effets de système

Dans les effets de système, les effets reverb/chorus/delay prennent un peu du son de chaque partie pour créer un nouveau son avec effet (réverbéré, etc.) puis l'ajoutent au son d'origine. Pour ces effets, vous pouvez spécifier la quantité de son de chaque partie qui est envoyée à l'unité d'effet (niveau d'envoi ou Send Level). Des réglages plus élevés augmentent le niveau du signal envoyé à l'unité d'effet, entraînant une production plus forte du son d'effet. Le résultat est que l'effet devient plus accentué.
En ce qui concerne l'égaliseur, à l'opposé, vous pouvez déterminer si le son de la partie passera ou non au travers de l'égaliseur; c'est-à-dire que vous pouvez faire un réglage On/Off de modification du son par l'égaliseur.

Effets par insertion (EFX)

Les effets par insertion sont des effets qui modifient le son lui-même et qui peuvent lui donner un caractère totalement différent. Le SC-8850 offre 64 types d'effets. Comme indiqué dans le schéma ci-dessous, vous pouvez sélectionner un effet par insertion et choisir pour chaque partie si le son sera ou non traité au travers de l'effet. Comme un seul type d'effet par insertion peut être appliqué à la fois, l'activer pour deux parties ou plus entraînera le mixage de ces parties. Si un effet de système est appliqué à une partie pour laquelle l'effet par insertion est activé, le niveau d'envoi à l'effet par insertion sera utilisé à la place du niveau d'envoi de la partie elle-même (p.90).



Emploi des effets de système

Reverb/Chorus/Delay

Les effets de système du SC-8850 comprennent 8 types de reverb et chorus et 10 types de delay. De plus, pour chacun de ces effets, vous pouvez spécifier des valeurs de paramètres tels que caractère, amplitude, vitesse et temps. Pour ces effets, vous pouvez déterminer le niveau général pour toutes les parties, ainsi que les niveaux individuels pour chaque partie.

MEMO

Pour les réglages de chaque partie, il faut utiliser le niveau d'envoi.

Reverb

La reverb est un effet qui ajoute de la réverbération à un son, comme vous le ressentez dans une salle de concert.

Chorus

Le chorus élargit l'image spatiale d'un son, lui apportant profondeur et richesse.

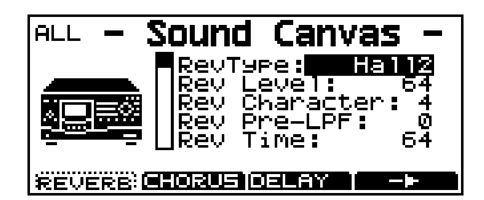
Delay

Le delay crée des échos. Il est également possible de donner de la profondeur et de l'amplitude à un son en ajoutant un delay très court au son d'origine.

■ Réglage des paramètres pour le type et la quantité (niveau ou level) de Reverb/Chorus/Delay

1. Pressez [EFFECTS] pour l'activer.

2. Pressez [REVERB] ([F1]), [CHORUS] ([F2]), or [DELAY] ([F3]) pour sélectionner le type d'effet que vous désirez modifier.



3. Pressez **VAR.** [▼] ou **INST** [▲] pour déplacer le curseur vers le haut et le bas et sélectionner le paramètre qe vous désirez modifier.

4. Tournez la commande [VALUE] ou pressez [DEC] ou [INC] pour déterminer la valeur du paramètre.

MEMO

Dans le cas d'une partie pour laquelle un effet par insertion est activé, il n'est pas possible de déterminer indépendamment le niveau d'envoi aux effets de système. Un niveau commun sera utilisé par toutes les parties pour lesquelles un effet par insertion est activé.

MEMO

Pour des détails sur chaque paramètre, référez-vous en p.80.

Emploi de chorus et delay

Pour les parties C et D, vous ne pouvez pas utiliser simultanément chorus et delay. Si vous pressez [EFFECT] ([F1]) en écran d'édition, soit le paramètre Chorus Send, soit le paramètre Delay Send est marqué d'une astérisque (*), donc ce paramètre n'est pas accessible. Toutefois, si vous modifiez la valeur de ce paramètre, il sera activé. En d'autres termes, chorus ou delay peuvent être validés en fonction du dernier qui a été réglé.



■ Paramètres de reverb et leurs fonctions

■ Rev Type (type de reverb)

Vous pouvez choisir parmi 8 types de reverb.

Room1 Room2 Room3

Ces reverb simulent la réverbération d'une pièce. Ils offrent une réverbération spacieuse et bien définie.

Hall1 **Hall2**

Ces reverb simulent la réverbération d'une salle de concert. Ils donnent une réverbération plus profonde que les reverb Room.

Plate

Simule la reverb à plaques (un appareil de studio utilisant une plaque métallique).

Delay

C'est un retard conventionnel qui produit des effets d'écho.

Panning Delay

C'est un retard spécial dans lequel les sons retardés se déplacent entre gauche et droite. C'est un effet efficace lorsque vous écoutez en stéréo.

MEMO

Lorsque vous changez le type de reverb, les valeurs de paramètres suivantes changent de façon automatique. Pour des détails, référez-vous à "A propos du type de reverb" (p.81).

■ Rev Level (Reverb Level ou Niveau de reverb) 0–**64**–127

Ce paramètre détermine la quantité de son réverbéré. Des valeurs plus élevées donnent une réverbération plus présente.

■ Rev Character (Reverb Character ou Macro-réglage de reverb) 0–**4**–7

Ce paramètre sélectionne un macro-réglage du type de réglage. 0-5 sont des effets reverb et 6 et 7 des effets delay.

■ Rev Pre-LPF (Reverb Pre-LPF ou Pré-filtrage passe-bas pour la reverb) **0**–7

Un filtre passe-bas peut être appliqué au son arrivant dans la reverb pour couper les hautes fréquences. Des valeurs plus élevées couperont plus les hautes fréquences, entraînant une réverbération plus feutrée.

■ Rev Time (Reverb Time ou durée de reverb) 0–**64**–127

Ce paramètre détermine le temps de la réverbération. Des valeurs plus élevées donnent une réverbération plus longue.

■ Rev Dly Fb (Reverb Delay Feedback ou Ré-injection dans le delay) **0**–127

Ce paramètre sert lorsque le paramètre rev Character est réglé sur 6 ou 7, ou lorsque le type de reverb est réglé sur Delay ou Panning Delay (Rev Charac.6,7). Il détermine la façon dont le delay se répètera. Des valeurs plus élevées donnent plus de répétitions.

■ **Rev PreDlyTm (Reverb Pre-Delay Time ou Pré-retard)** **0**–127 ms

Ce paramètre détermine le temps de retard de l'apparition du son réverbéré. Des valeurs plus élevées donnent un pré-retard plus long, simulant un espace de réverbération plus grand.

A propos du type de reverb

Lorsque vous changez le type de reverb, les six paramères de reverb (y compris Reverb Character) sont systématiquement modifiés pour prendre leurs valeurs optimales. Plutôt que de régler indépendamment chaque paramètre de reverb, il est plus facile de d'abord déterminer le type de reverb (représenté dans l'équipement MIDI par le paramètre **REVERB MACRO** p.235), puis de modifier seulement les paramètres qu'il nécessite. Dans le cas particulier d'emploi des messages exclusifs, cette méthode de réglage minimisera la quantité de données à émettre.

Reverb	Room1	Room2	Room3	Hall1	Hall2	Plate	Delay	PanDelay
Rev Level	64	64	64	64	64	64	64	64
Rev Character	0	1	2	3	4	5	6	7
Rev Pre-LPF	3	4	0	4	0	0	0	0
Rev Time	80	56	64	72	64	88	32	64
Rev Dly Fb	0	0	0	0	0	0	40	32
Rev PreDlyTm	0	0	0	0	0	0	0	0

Fonctionnement via MIDI

Pour changer le type de reverb par messages exclusifs, transmettez le message exclusif suivant.

DELAY:

adresse donnée octet de vérification

F0 41 10 42 12 [40 01 30] [· ·] [· ·] F7

Address: 40 01 30 (REVERB MACRO)

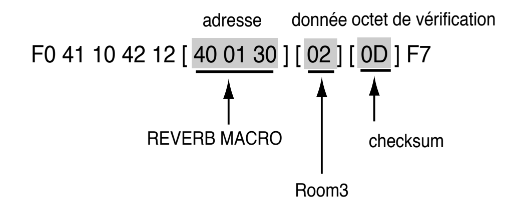
Donnée: 00–07

00 = Room 1, 01 = Room 2, 02 = Room 3, 03 = Hall 1, 04 = Hall 2, 05 = Plate, 06 = Delay, 07 = Panning Delay

Checksum: Référez-vous à "Comment calculer la somme de vérification" (p.245).

<Exemple> Réglage du type de reverb sur Room 3

Transmettez le message exclusif suivant.



MEMO

Référez-vous également à l'équipement MIDI (p.235).

■ Paramètres de chorus et leurs fonctions

■ Cho Type (Chorus Type ou type de chorus)

Vous pouvez choisir parmi 8 types de chorus.

Chorus1 Chorus2 **Chorus3** Chorus4
: Ce sont des effets de chorus conventionnels qui apportent espace et profondeur au son.

Feedback Chorus
: C'est un chorus avec un effet de type flanger et un son doux.

Flanger
: C'est un effet comparable au décollage et à l'atterrissage d'un avion à réaction.

Short Delay
: C'est un delay avec un court temps de retard.

Short Delay (FB)
: C'est un retard court avec de nombreuses répétitions.

■ Cho Level (Chorus Level ou Niveau de chorus) 0–**64**–127

Ce paramètre détermine la quantité de son de chorus.

■ Cho Pre-LPF (Chorus Pre-LPF ou Pré-filtrage passe-bas pour le chorus) **0**–7

Un filtre passe-bas peut être appliqué au son arrivant dans le chorus pour couper les hautes fréquences. Des valeurs plus élevées couperont plus les hautes fréquences, entraînant un son de chorus plus feutré.

■ Cho Feedback (Chorus Feedback ou ré-injection dans le chorus) 0–**8**–127

Ce paramètre détermine le niveau de ré-injection du son de chorus (feedback) dans le chorus. En utilisant le feedback, un son de chorus dense peut être créé. Des valeurs élevées donnent un haut niveau de ré-injection.

■ Cho Delay (Chorus Delay Time ou Temps de retard du chorus) 0–**80**–127

Ce paramètre détermine le temps de retard de l'effet chorus.

■ Cho Rate (Chorus Rate ou Vitesse du chorus) 0–**3**–127

Ce paramètre règle la vitesse (fréquence) à laquelle le son de chorus est modulé. De hautes valeurs donnent une modulation plus rapide.

■ Cho Depth (Chorus Depth ou Amplitude du chorus) 0–**19**–127

Ce paramètre détermine l'amplitude de modulation du son de chorus. De hautes valeurs donnent une modulation plus profonde.

■ Cho To Rev (Chorus Send Level To Reverb ou Niveau d'envoi du chorus à la reverb) **0**–127

Ce paramètre fixe la quantité de chorus envoyé à la reverb. De hautes valeurs donnent un envoi plus important.

■ Cho To Dly (Chorus Send Level To Delay ou Niveau d'envoi du chorus au delay) **0**–127

Ce paramètre fixe la quantité de chorus envoyé au delay. De hautes valeurs donnent un envoi plus important.

MEMO

Lorsque vous changez le type de chorus, les valeurs de paramètres suivantes changent de façon automatique. Pour des détails, référez-vous à "A propos du type de chorus" (p.83).

MEMO

Pour appliquer l'effet chorus à une partie, vous devez régler le niveau d'envoi pour cette partie. (p.54)



Pour les parties C et D, vous ne pouvez pas utiliser simultanément chorus et delay. Pour des détails, référez-vous à "Emploi du chorus et delay" (p. 80).

A propos du type de chorus

Lorsque vous changez le type de chorus, les huit paramères de chorus sont systématiquement modifiés pour prendre leurs valeurs optimales. Plutôt que de régler indépendamment chaque paramètre de chorus, il est plus facile de d’abord déterminer le type de chorus (représenté dans l’équipement MIDI par le paramètre **CHORUS MACRO** p.236), puis de modifier seulement les paramètres qu’il nécessite. Dans le cas particulier d’emploi des messages exclusifs, cette méthode de réglage minimisera la quantité de données à émettre.

	Chorus1	Chorus2	Chorus3	Chorus4	FbChorus	Flanger	SDelay	SDelayFb
Cho Level	64	64	64	64	64	64	64	64
Cho Pre-LPF	0	0	0	0	0	0	0	0
Cho Feedback	0	5	8	16	64	112	0	80
Cho Delay	112	80	80	64	127	127	127	127
Cho Rate	3	9	3	9	2	1	0	0
Cho Depth	5	19	19	16	24	5	127	127
Cho To Rev	0	0	0	0	0	0	0	0

Fonctionnement via MIDI

Pour changer le type de chorus par messages exclusifs, transmettez le message exclusif suivant.

DELAY:

adresse donnée checksum

F0 41 10 42 12 [40 01 38] [. .] [. .] F7

Adresse: 40 01 38 (CHORUS MACRO)

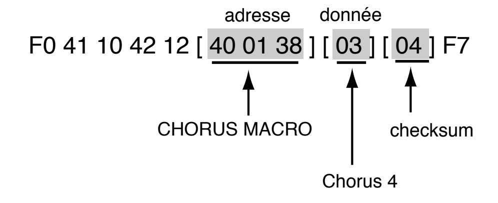
Donnée: 00–07

00 = Chorus1, 01 = Chorus 2, 02 = Chorus 3, 03 = Chorus 4, 04 = Feedback Chorus, 05 = Flanger, 06 = Short Delay, 07 = Short Delay (FB)

Checksum: Référez-vous à "Comment calculer la somme de vérification" (p.245).

<Exemple> Réglage du type de chorus sur Chorus4

Transmettez le message exclusif suivant.



MEMO

Référez-vous également à l’équipement MIDI (p.235).

■ Paramètres de chorus et leurs fonctions

■ Delay Type

Vous pouvez choisir parmi 10 types de delay.

Delay1 Delay2 Delay3

Ce sont des delays conventionnels. Delay 1, Delay 2 et Delay 3 ont des durées de retard progressivement plus grandes.

Delay4

C'est un delay avec un temps de retard assez court.

Pan Delay1 Pan Delay2 Pan Delay3

Le son retardé se déplace entre gauche et droite. C'est efficace en cas d'écoute en stéréo. Pan Delay 1, Pan Delay 2 et Pan Delay 3 ont des durées de retard progressivement plus grandes.

Pan Delay4

C'est un delay plutôt court avec un son retardé se déplaçant entre gauche et droite. C'est efficace en cas d'écoute en stéréo.

Dly To Rev

La reverb est ajoutée au son retardé se déplaçant entre gauche et droite. C'est efficace en cas d'écoute en stéréo.

PanRepeat

Le son de delay se déplace entre gauche et droite mais la localisation est différente selon le type de delay. C'est sensible lorsque vous l'écoutez en stéréo.

■ Dly Level (Delay Level ou Niveau du delay) 0–**64**–127

Règle le volume des trois delay (central, gauche et droit). Des valeurs élevées donnent un delay général plus fort.

■ Dly Pre-LPF (Delay Pre-LPF) **0**–7

Un filtre passe-bas peut s'appliquer au son reçu par le delay pour couper des hautes fréquences. Des valeurs élevées coupent plus de hautes fréquences, ce qui donne un delay plus feutré.

■ Dly Time C (Delay Time Center) 0.1ms–**340ms**–1.0s

L'effet delay du SC-8850 permet de déterminer trois durées de retard : pour le centre, la gauche et la droite (si vous écoutez en stéréo). Ce paramètre fixe le temps de retard du delay central.

■ DlyTmRatioL (Delay Time Ratio Left) **4%**–500%

Ce paramètre détermine le temps de retard du delay gauche sous forme d'un pourcentage du delay central (jusqu'à un maximum de 1 seconde).

■ DlyTmRatioR (Delay Time Ratio Right) **4%**–500%

Ce paramètre détermine le temps de retard du delay droit sous forme d'un pourcentage du delay central (jusqu'à un maximum de 1 seconde).

■ Dly Level C (Delay Level Center) 0–**127**

Ce paramètre règle le volume du delay central. De hautes valeurs donnent un delay central plus fort.

■ Dly Level L (Delay Level Left) **0**–127

Ce paramètre fixe le volume du delay gauche. De hautes valeurs donnent un delay gauche plus fort.

■ Dly Level R (Delay Level Right) **0**–127

Ce paramètre fixe le volume du delay droit. De hautes valeurs donnent un delay droit plus fort.

■ Dly Feedback (Delay Feedback) -64–**+16**–+63

Ce paramètre affecte le nombre de répétitions du delay. Avec une valeur de 0, le delay n'a pas de répétition. Avec de hautes valeurs, il y aura plus de répétitions.

MEMO

Lorsque vous changez le type de delay, les valeurs de paramètres suivantes changent de façon automatique. Pour des détails, référez-vous à "A propos du type de delay" (p.85).

MEMO

Pour appliquer l'effet delay à une partie, vous devez régler le niveau d'envoi pour cette partie. (p.54)



Pour les parties C et D, vous ne pouvez pas utiliser simultanément chorus et delay. Pour des détails, référez-vous à "Emploi du chorus et delay" (p. 80).

Avec des valeurs négatives (–), le delay central sera ré-injecté avec une phase inversée. Les valeurs négatives sont efficaces avec de courts temps de retard.

■ **Dly To Rev (Delay Send Level To Reverb)** **0**–127

Ce paramètre détermine la quantité de son retardé envoyé à la reverb. De hautes valeurs donnent une quantité plus importante de son envoyé à la reverb.

A propos du type de delay

Lorsque vous changez le type de chorus, les dix paramères de delay sont systématiquement modifiés pour prendre leurs valeurs optimales. Plutôt que de régler indépendamment chaque paramètre de delay, il est plus facile de d'abord déterminer le type de delay (représenté dans l'équipement MIDI par le paramètre **DELAY MACRO** p.236), puis de modifier seulement les paramètres qu'il nécessite. Dans le cas particulier d'emploi des messages exclusifs, cette méthode de réglage minimisera la quantité de données à émettre.

	Delay				PanDelay				Dly To	Pan
	1	2	3	4	1	2	3	4	Rev	Repeat
Dly Level	64	64	64	64	64	64	64	64	64	64
Dly Pre-LPF	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
Dly Time C	340ms	550ms	1sec	130ms	500ms	700ms	1sec	260ms	700ms	750ms
DlyTmRatioL	4%	4%	4%	4%	50%	50%	50%	50%	50%	88%
DlyTmRatioR	4%	4%	4%	4%	100%	100%	100%	100%	100%	133%
Dly Level C	127	127	127	127	0	0	0	0	0	97
Dly Level L	0	0	0	0	125	125	120	120	114	127
Dly Level R	0	0	0	0	60	60	64	64	60	67
Dly Feedback	+16	+16	+8	+8	+10	+7	+9	+8	-3	-24
Dly To Rev	0	0	0	0	0	0	0	0	36	0

Fonctionnement via MIDI

Pour changer le type de delay par messages exclusifs, transmettez le message exclusif suivant.

DELAY:

adresse / donnée / octet de vérification

F0 41 10 42 12 [40 01 50] [..] [..] F7

MEMO

Référez-vous également à l'équipement MIDI (p.235).

Adresse: 40 01 50 (DELAY MACRO)

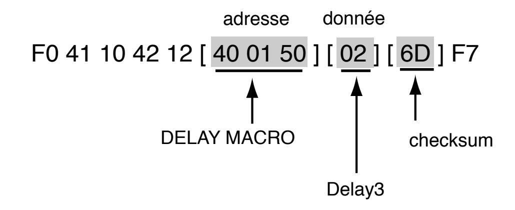
Data: 00–09

00 = Delay 1, 01 = Delay 2, 02 = Delay 3, 03 = Delay 4, 04 = Pan Delay 1, 05 = Pan Delay 2, 06 = Pan Delay 3, 07 = Pan Delay 4, 08 = Delay to Reverb, 09 = Pan Repeat

Checksum: Référez-vous à "Comment calculer la somme de vérification" (p.245).

<Exemple> Réglage du type de delay sur Delay 3

Transmettez le message exclusif suivant.



Egaliseur

Le SC-8850 a un égaliseur deux bandes (grave (Low), aigüe (High)). Un égaliseur vous permet d'amplifier ou d'atténuer des plages de fréquences spécifiques d'un son pour ajuster son timbre. Pour chaque plage, grave et aigüe, vous pouvez spécifier la fréquence et l'intensité d'atténuation ou d'amplification (gain).

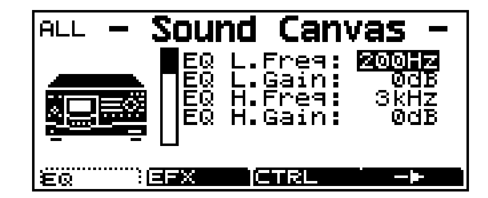
■ Faire des réglages d'égalisation

MEMO

Pour la procédure de réglage On/Off de l'égaliseur, référez-vous en page 54.

1. Pressez [EFFECTS] pour l'activer.

2. Pressez [→] ([F4]) pour faire défiler l'écran et pressez [EQ] ([F1]).



3. Pressez **VAR.** [▼] or **INST** [▲] pour déplacer le curseur vers le haut et le bas et sélectionner le paramètre que vous désirez modifier. Les paramètres d'égalisation sont : **EQ Low Freq** (fréquence basse d'égalisation), **EQ Low Gain** (gain des fréquences basses), **EQ High Freq** (fréquence haute d'égalisation), et **EQ Hi Gain** (gain des hautes fréquences).

4. Tournez la commande [VALUE] ou pressez [DEC] ou [INC] pour déterminer la valeur du paramètre.

■ Paramètres d'égalisation

MEMO

Les réglages de gain d'égaliseur sont communs à toutes les parties. Ils ne peuvent être réglés indépendamment pour chaque partie.

■ EQ L.Freq (fréquence basse d'égalisation) **200**/400 Hz

■ EQ H.Freq (fréquence haute d'égalisation) **3**/6 kHz

Ces paramètres déterminent les zones de fréquence qui seront amplifiées ou atténuées par l'égaliseur.

■ EQ L.Gain (gain des fréquences basses) -12–**0**–+12 dB

■ EQ H.Gain (gain des fréquences aigües) -12–**0**–+12 dB

Déterminent l'intensité d'amplification ou d'atténuation (gain) de la plage des hautes fréquences (High ou H) ou de la plage des basses fréquences (Low ou L). Des valeurs positives (+) auront une amplification et des réglages négatifs (-) une atténuation.

MEMO

Avec un réglage de gain égal à 0, l'égaliseur n'a pas d'effet.

Fonctionnement via MIDI

Pour changer le gain des basses fréquences de l'égaliseur à l'aide de messages MIDI, transmettez le message exclusif suivant

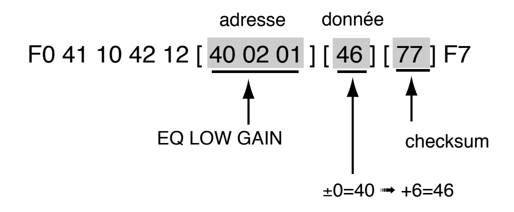
adresse donnée octet de vérification

F0 41 10 42 12 [40 02 01] [. .] [. .] F7

Adresse: EQ LOW GAIN
Donnée: 34H–**40H**–4CH (-12–±0–+12dB)
Checksum: Référez-vous à "Comment calculer la somme de vérification" (p.245).

<Exemple> Réglage du paramètre Equalizer Low Gain sur +6

Transmettez le message exclusif suivant.



MEMO

Référez-vous également à l'équipement MIDI (p.236).

Emploi d’effets par insertion

Réglage du type d’effet par insertion, de l’intensité (Level) et d’autres paramètres

1 Assurez-vous que l’écran **Part Basic** est sélectionné et utilisez **PART** [◀] ou [▶] pour sélectionner la partie à laquelle vous désirez appliquer un effet par insertion.

MEMO
Ecran Part Basic (p.29)

2 Bien que les effets par insertion ne soit pas spécifiés pour l’Instrument mais pour la partie, il est préférable de d’abord sélectionner l’Instrument auquel l’effet s’appliquera. Pressez **VAR.** [▼] (ou **INST** [▲]) pour amener le curseur sur **VAR.** (ou **INST**), puis tournez la commande [VALUE] ou pressez [DEC] ou [INC] pour sélectionner l’Instrument auquel vous désirez associer l’effet.

3 Pressez [EFFECTS] pour l’activer.

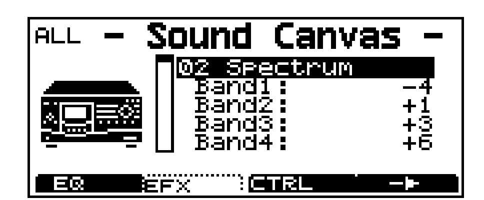
4 Pressez [→] ([F4]) pour faire défiler l’écran et pressez [EFX] ([F2]).
La première ligne des paramètres indique le type d’effet par insertion. Si vous en changez, les paramètres de l’effet sélectionné seront réglés sur leurs valeurs les plus appropriées. Vous pouvez changer chacun de ces paramètres par vous-même.



Pour des détails sur les types d’effet et paramètres d’effet, référez-vous en p.91.

5 Tournez la commande [VALUE] ou pressez [DEC] ou [INC] pour sélectionner le type d’effet.

6 Pressez **VAR.** [▼] ou **INST** [▲] pour déplacer le curseur vers le haut et le bas et sélectionner le paramètre que vous désirez modifier.



7 Tournez la commande [VALUE] ou pressez [DEC] ou [INC] pour déterminer la valeur du paramètre.
En plus des paramètres d’effet, il y a des paramètres qui déterminent le niveau d’envoi du son après les effets par insertion à destination des effets de système. Si vous devez régler ces paramètres, suivez la même procédure que celle décrite ci-dessus.



Il faut un certain temps avant que le son ne puisse être entendu après que vous ayez changé un effet par insertion. Quand **00 : Thru** est sélectionné, aucun effet par insertion n’est appliqué.

8 Lorsque vous avez fini les réglages, pressez [EXIT] pour terminer la procédure.

■ Paramètres d’effets par insertion et leurs fonctions

■ EFX Type (type d’effet) — **0**–64

Détermine le type d’effet par insertion.
Pour des détails à propos des types d’effet, référez-vous en p.91.

■ EFX Parameter (paramètres d’effet)

Si vous changez le type d’effet (EFX), les paramètres du nouvel effet s’affichent.
Pour des détails à propos des paramètres d’effet, référez-vous en p.91.

■ EFX To Rev — 0–**40**–127

Ajuste le niveau d’envoi du son à la reverb après passage au travers de l’effet par insertion.

■ EFX To Cho — **0**–127

Ajuste le niveau d’envoi du son au chorus après passage au travers de l’effet par insertion.

■ EFX To Dly — **0**–127

Ajuste le niveau d’envoi du son au delay après passage au travers de l’effet par insertion.

Commutation On/Off de l’effet par insertion

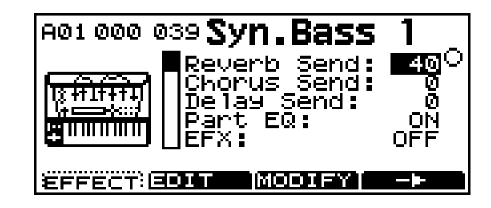
Après avoir fait les réglages d’effet par insertion, vous devez activer chaque partie pour qu’elle utilise les effets.

1 Assurez-vous que l’écran **Part Basic** est sélectionné et utilisez **PART** [◀] ou [▶] pour sélectionner la partie

MEMO
Ecran Part Basic (p.29)

2 Pressez [EDIT] pour l’activer.

L’écran d’édition apparaît.



3 Pressez [EFFECT] ([F1]).

4 Pressez **VAR.** [▼] ou **INST** [▲] pour amener le curseur sur **EFX**.

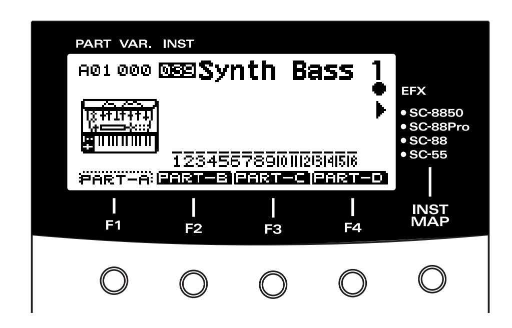
5 Tournez la commande [VALUE] ou pressez [DEC] ou [INC] pour commuter On/Off les effets par insertion.



Après avoir fini le réglage de la valeur à l’étape 5, vous pouvez presser simultanément [DEC] et [INC] pour transmettre la valeur du paramètre actuellement affiché (p.135).

6 Lorsque vous avez fini les réglages, pressez [EXIT] pour terminer la procédure.

Le cercle blanc situé à côté de l’indication **EFX** en façade se colore en noir.



■ Touches de raccourci

Vous pouvez utiliser le bouton [SHIFT] pour aisément commuter On/Off un effet par insertion.

1 En écran **Part Basic**, utilisez **PART** [◀] ou [▶] pour sélectionner la partie.

2 En tenant enfoncé [SHIFT], pressez [EFFECTS]

Réglages de panoramique en cas d’utilisation des effets par insertion

Que le réglage de panoramique soit actif ou non changera selon que l’effet par insertion est stéréo ou mono. Si un effet par insertion mono est activé, les réglages de panoramique de partie (p.54) et de panoramique général (Master, p.50) seront ignorés.

<Exemple d’effet par insertion mono> 02: Spectrum, 35: OD → Chorus, etc.

Dans le cas d’effet par insertion stéréo, toutefois, les réglages de panoramique de partie (p.54) et de panoramique général (Master, p.50) seront efficaces lorsque l’effet par insertion sera actif.

<Exemple d’effet par insertion stéréo> 01: Stereo-EQ, 16: Hexa Chorus, etc.

Le schéma synoptique de chaque effet indique s’il est mono ou stéréo. Les effets ayant des trajets de signaux indépendants, de l’entrée à la sortie, pour L et R sont stéréo. Les autres sont mono.

Réglages des effets de système en cas d’utilisation des effets par insertion

Si un effet par insertion est activé pour deux parties ou plus, les sons de ces parties seront mélangés, et les réglages communs s’appliqueront à toutes ces parties. Il ne sera pas possible de régler indépendamment reverb/chorus/delay/égaliseur pour ces parties (référez-vous au schéma en page 78). Pour les parties dont l’effet par insertion est désactivé, les réglages d’effet de système peuvent être faits indépendamment pour chacune.

MEMO

Les réglages d’effets de système ne peuvent pas être faits indépendamment pour une partie qui utilise un effet par insertion. Si un effet de système est appliqué, le niveau sera commun à toutes les parties pour lesquelles l’effet par insertion est activé, et ne pourra être réglé indépendamment pour chaque partie.

Types d'effets par insertion

Les types d'effets peuvent être globalement regroupés dans les catégories suivantes.

Effets qui modifient la couleur tonale	(type filtre)	(1–4)
Effets qui apportent une distorsion au son	(type distorsion)	(5–6)
Effets qui modulent le son	(type modulation)	(7–13)
Effets qui affectent le niveau	(type compresseur)	(14–15)
Effets qui élargissent le son	(type chorus)	(16–20)
Effets qui ajoutent de la réverbération au son	(type delay/reverb)	(21–28)
Effets qui modifient la hauteur	(type pitch shifter)	(29–30)
Autres		(31–34)
Effets qui connectent deux types d'effets en série	(série 2)	(35–46)
Effets qui connectent trois types d'effets ou plus en série	(série 3/série 4/série 5)	(47–55)
Effets qui connectent deux types d'effets en parallèle	(parallèle 2)	(56–64)

Dans les explications qui suivent, les valeurs hexadécimales utilisées pour effectuer des réglages via messages exclusifs sont données sur la même ligne et à la suite du type d'effet. Le numéro du paramètre est donné sous forme décimale sur la même ligne et à la suite du paramètre d'effet. Utilisez ces valeurs lorsque vous utilisez des messages exclusifs pour régler les paramètres. Pour des détails sur les messages exclusifs, référez-vous aux pages 131 à 233.

< Exemple >

01: Stereo-EQ **[01H, 00H]**

Cela signifie que la valeur pour l'adresse 40H 03H 00H est MSB:01H, LSB:00H.

Low Freq **200/40 [1 (40 03 03)]**

[1] indique que c'est le premier paramètre.

(40 03 03) indique que c'est l'adresse pour le paramètre [1].

Par exemple, si vous désirez régler le type d'effet sur 01:Stereo-EQ (égaliseur stéréo) et régler Low Freq (low frequency) sur 400, transmettez le message exclusif suivant.

1. Réglez le type d'effet sur 1:Stereo-EQ.

F0 41 10 42 12 40 03 00 01 00 3C F7

adresse pour EFX — Valeur réglée pou Stereo EQ

2. Sélectionnez Low Freq.

F0 41 10 42 12 40 03 03 01 39 F7

adresse correspondante à [1] — Valeur pour sélectionner +400

* *Consultez la liste d'effets par insertion en page 216 pour connaître la correspondance des paramètres et des valeurs.*

* *Voir page 237 pour la correspondance entre numéros de paramètre et adresses.*

* *Les paramètres ayant le symbole* **+** *ou* **#** *vous permettent de modifier leur valeur à l'aide d'un contrôleur spécifique, tel que le levier de pitch bend et des curseurs, ou à l'aide de messages de changement de contrôleur (Modification des paramètres d'effets à l'aide des contrôleurs).*

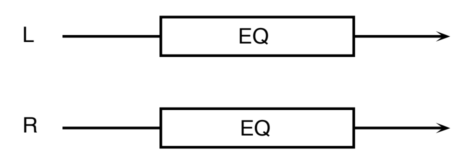
00: Thru [00H, 00H]

Aucun effet n'est appliqué. Quand un message GM System On ou GS Reset (p.152) est reçu, 00 Thru sera sélectionné comme effet par insertion.

Effets qui modifient la couleur tonale (type filtre)

01: Stereo-EQ (Stereo Equalizer) [01H, 00H]

C'est un égaliseur 4 bandes stéréo (basse, médium x 2, aigüe).



Low Freq (Low Frequency) 200/400 [1 (40 03 03)]
Sélectionne la fréquence (200 Hz/400 Hz) à partir de laquelle la plage des basses fréquences sera ajustée.

Low Gain -12–+12 [2 (40 03 04)]
Spécifie le gain des basses fréquences.

Hi Freq (High Frequency) 4k/8k [3 (40 03 05)]
Sélectionne la fréquence (4kHz/8kHz) à partir de laquelle la plage des hautes fréquences sera ajustée.

Hi Gain -12–+12 [4 (40 03 06)]
Spécifie le gain des hautes fréquences.

M1 Freq (Mid 1 Frequency) 200–6.3k [5 (40 03 07)]
Ajuste la fréquence de Mid 1 (première des plages médium).

M1 Q (Mid 1 Q) 0.5/1.0/2.0/4.0/9.0 [6 (40 03 08)]
Ce paramètre régle la largeur de la bande qui sera affectée par le réglage de gain autour de la fréquence déterminée par M1 Freq. Des valeurs plus élevées de Q donnent un effet sur une bande plus étroite.

M1 Gain (Mid 1 Gain) -12–+12 [7 (40 03 09)]
Détermine le gain pour la bande de fréquences spécifiée par M1 Freq et M1 Q .

M2 Freq (Mid 2 Frequency) 200–6.3k [8 (40 03 0A)]
Ajuste la fréquence de Mid 2 (seconde des plages médium).

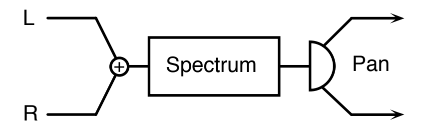
M2 Q (Mid 2 Q) 0.5/1.0/2.0/4.0/9.0 [9 (40 03 0B)]
Ce paramètre régle la largeur de la bande qui sera affectée par le réglage de gain autour de la fréquence déterminée par M2 Freq. Des valeurs plus élevées de Q donnent un effet sur une bande plus étroite.

M2 Gain (Mid 2 Gain) -12–+12 [10 (40 03 0C)]
Détermine le gain pour la bande de fréquences spécifiée par M2 Freq et M2 Q .

+Level (Output Level) 0–127 [20 (40 03 16)]
Détermine le niveau de sortie.

02: Spectrum [01H, 01H]

Spectrum est un type de filtre qui modifie le timbre en amplifiant ou atténuant le niveau de fréquences spécifiques. Il est similaire à un égaliseur, mais possède 8 fréquences fixes aux emplacements les plus importants pour ajouter du caractère au son.



Band 1 (Band 1 Gain) -12–+12 [1 (40 03 03)]
Ajuste le niveau à 250 Hz.

Band 2 (Band 2 Gain) -12–+12 [2 (40 03 04)]
Ajuste le niveau à 500 Hz.

Band 3 (Band 3 Gain) -12–+12 [3 (40 03 05)]
Ajuste le niveau à 1000 Hz.

Band 4 (Band 4 Gain) -12–+12 [4 (40 03 06)]
Ajuste le niveau à 1250 Hz.

Band 5 (Band 5 Gain) -12–+12 [5 (40 03 07)]
Ajuste le niveau à 2000 Hz.

Band 6 (Band 6 Gain) -12–+12 [6 (40 03 08)]
Ajuste le niveau à 3150 Hz.

Band 7 (Band 7 Gain) -12–+12 [7 (40 03 09)]
Ajuste le niveau à 4000 Hz.

Band 8 (Band 8 Gain) -12–+12 [8 (40 03 0A)]
Ajuste le niveau à 8000 Hz.

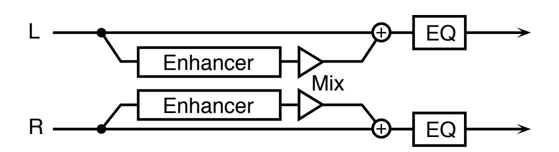
Width (Band Width) 0.5/1.0/2.0/4.0/9.0 [9 (40 03 0B)]
Ajuste la largeur des bandes de fréquences dont le gain sera modifié (largeur commune à toutes les bandes). Des réglages plus élevés rendront les bandes de fréquences plus étroites.

+Pan (Output Pan) L63–0–R63 [19 (40 03 15)]
Détermine la position stéréo du son produit. L63 correspond à l'extrême gauche, 0 au centre, et R63 à l'extrême droite.

#Level (Output Level) 0–127 [20 (40 03 16)]
Détermine le niveau de sortie.

03: Enhancer [01H, 02H]

L'enhancer contrôle la structure harmonique des hautes fréquences, ajoutant brillance et éclat au son.



+Sens (Sensitivity) **0–127 [1 (40 03 03)]**
Détermine la sensibilité de l'effet enhancer.

#Mix (Mix Level) **0–127 [2 (40 03 04)]**
Détermine le rapport entre les harmoniques générées par l'enhancer et le son direct.

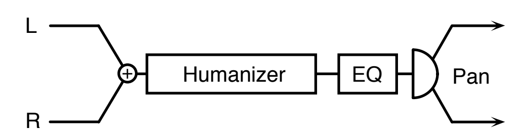
Low Gain **-12–+12 [17 (40 03 13)]**
Ajuste le gain de la plage des basses fréquences.

Hi Gain (High Gain) **-12–+12 [18 (40 03 14)]**
Ajuste le gain de la plage des hautes fréquences.

Level (Output Level) **0–127 [20 (40 03 16)]**
Détermine le niveau de sortie.

04: Humanizer [01H, 03H]

Ajoute un timbre de voyelle au son, le rendant similaire à une voix humaine.



Drive **0–127 [1 (40 03 03)]**
Ajuste l'amplitude de la distorsion.

Drive Sw (Drive Switch) **Off/On [2 (40 03 04)]**
Commute on/off la distorsion (Drive).

+Vowel **a/i/u/e/o [3 (40 03 05)]**
Sélectionne la voyelle.

Accel **0–15 [4 (40 03 06)]**
Détermine le temps nécessaire au son pour passer à la voyelle choisie. Des valeurs plus petites entraînent une durée plus grande.

Low Gain **-12–+12 [17 (40 03 13)]**
Ajuste le gain de la plage des basses fréquences.

Hi Gain (High Gain) **-12–+12 [18 (40 03 14)]**
Ajuste le gain de la plage des hautes fréquences.

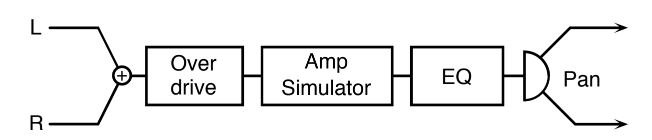
Pan (Output Pan) **L63–0–R63 [19 (40 03 15)]**
Détermine la position stéréo du son produit. L63 correspond à l'extrême gauche, 0 au centre, et R63 à l'extrême droite.

#Level (Output Level) **0–127 [20 (40 03 16)]**
Détermine le niveau de sortie.

Effets qui déforment le son (type distortion)

05: Overdrive [01H, 10H]

Cet effet produit une distorsion douce et naturelle telle que celle obtenue par un ampli à lampes.



+Drive **0–127 [1 (40 03 03)]**
Ajuste l'amplitude de la distorsion.

Amp Type (Amp Simulator Type) **Small/BltIn/2-Stk/3-Stk [2 (40 03 04)]**
Sélectionne le type d'ampli guitare.
- Small: ampli compact
- BltIn: ampli intégré
- 2-Stk: grand ampli deux corps
- 3-Stk: grand ampli trois corps

Amp Sw (Amp Switch) **Off/On [3 (40 03 05)]**
Commute On ou Off le paramètre Amp Type.

Low Gain **-12–+12 [17 (40 03 13)]**
Ajuste le gain de la plage des basses fréquences.

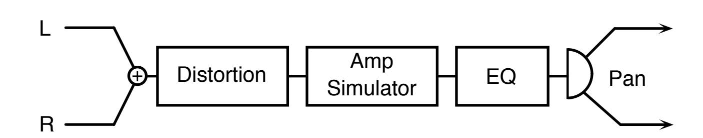
Hi Gain (High Gain) **-12–+12 [18 (40 03 14)]**
Ajuste le gain de la plage des hautes fréquences.

#Pan (Output Pan) **L63–0–R63 [19 (40 03 15)]**
Détermine la position stéréo du son produit. L63 correspond à l'extrême gauche, 0 au centre, et R63 à l'extrême droite.

Level (Output Level) **0–127 [20 (40 03 16)]**
Détermine le niveau de sortie.

06: Distortion [01H, 11H]

Cet effet produit une distorsion plus intense que l'Overdrive.



+Drive **0–127 [1 (40 03 03)]**
Ajuste l'amplitude de la distorsion.

Amp Type (Amp Simulator Type) **Small/BltIn/2-Stk/3-Stk [2 (40 03 04)]**
Sélectionne le type d'ampli guitare.
- Small: ampli compact
- BltIn: ampli intégré
- 2-Stk: grand ampli deux corps
- 3-Stk: grand ampli trois corps

Amp Sw (Amp Switch) **Off/On [3 (40 03 05)]**
Commute On ou Off le paramètre Amp Type.

Low Gain **-12–+12 [17 (40 03 13)]**
Ajuste le gain de la plage des basses fréquences.

Hi Gain (High Gain) **-12–+12 [18 (40 03 14)]**
Ajuste le gain de la plage des hautes fréquences.

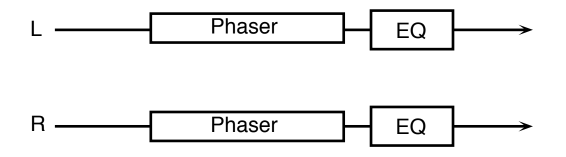
#Pan (Output Pan) **L63–0–R63 [19 (40 03 15)]**
Détermine la position stéréo du son produit. L63 correspond à l'extrême gauche, 0 au centre, et R63 à l'extrême droite.

Level (Output Level) **0–127 [20 (40 03 16)]**
Détermine le niveau de sortie.

Effets qui modulent le son (type modulation)

07: Phaser [01H, 20H]

Un phaser ajoute un son à phase décalée au son d'origine, produisant une modulation tournante qui crée une sensation d'espace et de profondeur.



+Manual **100–8.0k [1 (40 03 03)]**
Détermine la fréquence de base à partir de laquelle le son sera modulé.

#Rate **0.05–10.0 [2 (40 03 04)]**
Détermine la fréquence (période) de modulation.

Depth **0–127 [3 (40 03 05)]**
Détermine l'amplitude de la modulation.

Reso (Resonance) **0–127 [4 (40 03 06)]**
Ajuste l'intensité d'accentuation ajoutée à la plage de fréquences entourant la fréquence de base déterminée par le réglage du paramètre Manual.

Mix (Mix Level) **0–127 [5 (40 03 07)]**
Ajuste le rapport de mixage entre le son à phase décalée et le son direct.

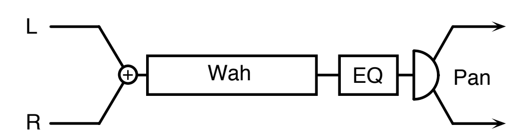
Low Gain **-12–+12 [17 (40 03 13)]**
Ajuste le gain de la plage des basses fréquences.

Hi Gain (High Gain) **-12–+12 [18 (40 03 14)]**
Ajuste le gain de la plage des hautes fréquences.

Level (Output Level) **0–127 [20 (40 03 16)]**
Détermine le niveau de sortie.

08: Auto Wah [01H, 21H]

L'auto-wah change cycliquement la fréquence du filtre pour créer un changement cyclique du son.



Fil Type (Filter Type) **LPF/BPF [1 (40 03 03)]**
Sélectionne le type de filtre.
- LPF: l'effet s'appliquera sur une large plage de fréquences.
- BPF: l'effet s'appliquera sur une étroite plage de fréquences.

Sens (Sensitivity) **0–127 [2 (40 03 04)]**
Ajuste la sensibilité avec laquelle le filtre est piloté. Si cette valeur est augmentée, la fréquence du filtre change plus radicalement en réponse au niveau d'entrée.

+Manual **0–127 [3 (40 03 05)]**
Détermine la fréquence centrale à partir de laquelle l'effet s'applique.

Peak **0–127 [4 (40 03 06)]**
Ajuste l'intensité de l'effet wah-wah qui se produira à proximité de la fréquence centrale. Des réglages plus bas font s'appliquer l'effet à une plus large plage autour de la fréquence centrale. Des réglages plus élevés font s'appliquer l'effet sur une plage plus étroite. Dans le cas de LPF, diminuer la valeur donnera un plus petit changement de l'effet.

#Rate **0.05–10.0 [5 (40 03 07)]**
Ajuste la fréquence (période) de modulation.

Depth **0–127 [6 (40 03 08)]**
Détermine l'amplitude de modulation.

Polarity **Down/Up [7 (40 03 09)]**
Règle la direction à laquelle la fréquence changera lorsque le filtre sera modulé. Avec un réglage Up, le filtre montera vers une plus haute fréquence. Avec un réglage Down, il baissera vers une plus basse fréquence.

Low Gain **-12–+12 [17 (40 03 13)]**
Ajuste le gain des basses fréquences pour EQ.

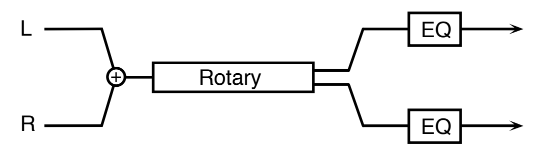
Hi Gain (High Gain) **-12–+12 [18 (40 03 14)]**
Ajuste le gain des hautes fréquences pour EQ.

Pan (Output Pan) **L63–0–R63 [19 (40 03 15)]**
Détermine la position stéréo du son produit. L63 correspond à l'extrême gauche, 0 au centre, et R63 à l'extrême droite.

Level (Output Level) **0–127 [20 (40 03 16)]**
Détermine le niveau de sortie.

09: Rotary **[01H, 22H]**

L’effet Rotary simule le son de cabines rotatives classiques. Comme les mouvements des moteurs de graves et d’aigus peuvent se régler indépendamment, la modulation caractéristique de ces enceintes peut être fidèlement reproduite. Principalement destiné aux orgues électriques.



Low Slow (Low Frequency Slow Rate) **0.05–10.0 [1 (40 03 03)]**
Règle la vitesse lente (Slow) du rotor des basses fréquences.

Low Fast (Low Frequency Fast Rate) **0.05–10.0 [2 (40 03 04)]**
Règle la vitesse rapide (Fast) du rotor des basses fréquences.

Low Accl (Low Frequency Acceleration) **0–15 [3 (40 03 05)]**
Ajuste le temps nécessaire au rotor des basses fréquences pour atteindre la vitesse demandée quand on change sa vitesse. Des valeurs basses donnent un temps plus long.

Low Level (Low Frequency Level) **0–127 [4 (40 03 06)]**
Ajuste le volume du rotor des basses fréquences.

Hi Slow (High Frequency Slow Rate) **0.05–10.0 [5 (40 03 07)]**
Règle la vitesse lente (Slow) du rotor des hautes fréquences.

Hi Fast (High Frequency Fast Rate) **0.05–10.0 [6 (40 03 08)]**
Règle la vitesse rapide (Fast) du rotor des hautes fréquences.

Hi Accl (High Frequency Acceleration) **0–15 [7 (40 03 09)]**
Ajuste le temps nécessaire au rotor des hautes fréquences pour atteindre la vitesse demandée quand on change sa vitesse. Des valeurs basses donnent un temps plus long.

Hi Level (High Frequency Level) **0–127 [8 (40 03 0A)]**
Ajuste le volume du rotor des hautes fréquences.

Separate (Separation) **0–127 [9 (40 03 0B)]**
Détermine la dispersion spatiale du son.

+Speed **Slow/Fast [11 (40 03 0D)]**
Change simultanément la vitesse de rotation des rotors des basses et hautes fréquences.

- Slow: Ralentit la rotation jusqu’à la vitesse spécifiée (valeurs des paramètres Low Slow et Hi Slow).
- Fast: Accélère la rotation jusqu’à la vitesse spécifiée (valeurs des paramètres Low Fast et Hi Fast).

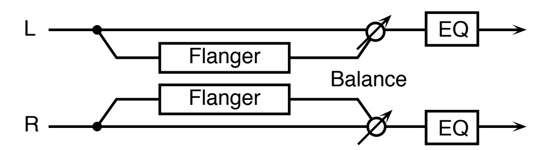
Low Gain **-12–+12 [17 (40 03 13)]**
Ajuste le gain des basses fréquences pour EQ.

Hi Gain (High Gain) **-12–+12 [18 (40 03 14)]**
Ajuste le gain des hautes fréquences pour EQ.

#Level (Output Level) **0–127 [20 (40 03 16)]**
Détermine le niveau de sortie.

10: Stereo Flanger **[01H, 23H]**

C’est un flanger stéréo. Il produit une résonance métallique qui monte et descend comme celle d’un avion à réaction au décollage et à l’atterrissage. Un filtre est fourni, permettant de façonner le timbre du son de flanger.



Pre Filter (Pre Filter Type) **Off/LPF/HPF [1 (40 03 03)]**
Sélectionne le type du filtre.

- Off: pas de filtre
- LPF: coupe les fréquences au-dessus de la fréquence de coupure
- HPF: coupe les fréquences en-dessous de la fréquence de coupure

Cutoff (Cutoff Frequency) **250–8k [2 (40 03 04)]**
Détermine la fréquence de base du filtre.

Pre Dly (Pre Delay Time) **0–100ms [3 (40 03 05)]**
Règle le temps qui sépare le début du son direct de celui du son traité.

+Rate **0.05–10.0 [4 (40 03 06)]**
Ajuste la vitesse de modulation.

Depth **0–127 [5 (40 03 07)]**
Ajuste l’amplitude de modulation.

#Feedback (Feedback Level) **-98%–+98% [6 (40 03 08)]**
Ajuste le pourcentage (%) de son traité ré-injecté à l’entrée de l’effet. Des valeurs négatives (-) le ré-injectent avec une phase inversée.

Phase **0–180 [7 (40 03 09)]**
Détermine la dispersion spatiale du son.

Balance (Effect Balance) **D>0E–D0<E [16 (40 03 12)]**
Règle la balance de volume entre le son direct et le son avec effet.
“D” ou “E” dans l’afficheur signifie respectivement des valeurs de 100 pour D (son direct) ou E (son avec effet).

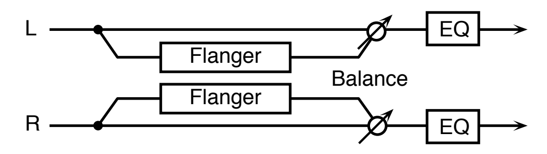
Low Gain **-12–+12 [17 (40 03 13)]**
Ajuste le gain de la plage des basses fréquences.

Hi Gain (High Gain) **-12–+12 [18 (40 03 14)]**
Ajuste le gain de la plage des hautes fréquences.

Level (Output Level) **0–127 [20 (40 03 16)]**
Détermine le niveau de sortie.

11: Step Flanger [01H, 24H]

Step Flanger est un effet dans lequel la hauteur du flanger change par paliers.



Pre Dly (Pre Delay Time) 0–100ms [1 (40 03 03)]
Règle le temps qui sépare le début du son direct de celui du son traité.

Rate 0.05–10.0 [2 (40 03 04)]
Ajuste la vitesse de modulation.

Depth 0–127 [3 (40 03 05)]
Ajuste l'amplitude de modulation.

+Feedback (Feedback Level) -98%–+98% [4 (40 03 06)]
Ajuste le pourcentage (%) de son traité ré-injecté à l'entrée de l'effet. Des valeurs négatives (-) le ré-injectent avec une phase inversée.

Phase 0–180 [5 (40 03 07)]
Détermine la dispersion spatiale du son.

#Step Rate 0.05–10.0 [6 (40 03 08)]
Ajuste la fréquence des changements de hauteur.

Balance (Effect Balance) D>0E–D0<E [16 (40 03 12)]
Règle la balance de volume entre le son direct et le son avec effet.
"D" ou "E" dans l'afficheur signifie respectivement des valeurs de 100 pour D (son direct) ou E (son avec effet).

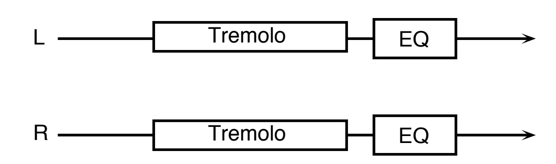
Low Gain -12–+12 [17 (40 03 13)]
Ajuste le gain de la plage des basses fréquences.

Hi Gain (High Gain) -12–+12 [18 (40 03 14)]
Ajuste le gain de la plage des hautes fréquences.

Level (Output Level) 0–127 [20 (40 03 16)]
Détermine le niveau de sortie.

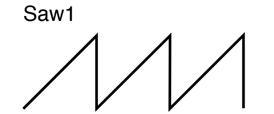
12: Tremolo [01H, 25H]

Le trémolo module cycliquement le volume pour ajouter un effet trémolo au son.



Mod Wave (Modulation Wave) Tri/Sqr/Sin/Saw1/Saw2 [1 (40 03 03)]
Détermine le type de modulation (sa forme d'onde).

- Tri: le son sera modulé comme une onde triangulaire.
- Sqr: le son sera modulé comme une onde carrée.
- Sin: le son sera modulé comme une onde sinusoïdale.
- Saw1,2: le son sera modulé comme une onde en dents de scie. Les "dents" de Saw1 et Saw2 pointent dans des directions opposées.



+Mod Rate (Modulation Rate) 0.05–10.0 [2 (40 03 04)]
Ajuste la vitesse de modulation.

#Mod Depth (Modulation Depth) 0–127 [3 (40 03 05)]
Ajuste l'amplitude de modulation.

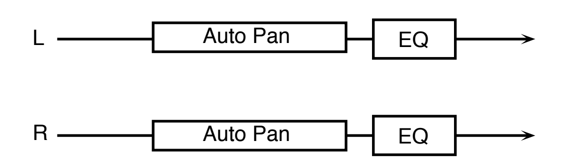
Low Gain -12–+12 [17 (40 03 13)]
Ajuste le gain de la plage des basses fréquences.

Hi Gain (High Gain) -12–+12 [18 (40 03 14)]
Ajuste le gain de la plage des hautes fréquences.

Level (Output Level) 0–127 [20 (40 03 16)]
Détermine le niveau de sortie.

13: Auto Pan **[01H, 26H]**

Auto Panmodule cycliquement la position stéréo du son.



Mod Wave (Modulation Wave)
Tri/Sqr/Sin/Saw1/Saw2 [1 (40 03 03)]

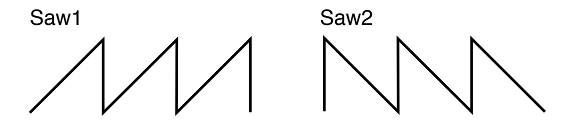
Détermine le type de modulation (sa forme d'onde).

Tri: le son sera modulé comme une onde triangulaire.

Sqr: le son sera modulé comme une onde carrée.

Sin: le son sera modulé comme une onde sinusoïdale.

Saw1,2: le son sera modulé comme une onde en dents de scie. Les "dents" de Saw1 et Saw2 pointent dans des directions opposées.



+Mod Rate (Modulation Rate) **0.05–10.0 [2 (40 03 04)]**

Ajuste la vitesse de modulation.

#Mod Depth (Modulation Depth) **0–127 [3 (40 03 05)]**

Ajuste l'amplitude de modulation.

Low Gain **-12–+12 [17 (40 03 13)]**

Ajuste le gain de la plage des basses fréquences.

Hi Gain (High Gain) **-12–+12 [18 (40 03 14)]**

Ajuste le gain de la plage des hautes fréquences.

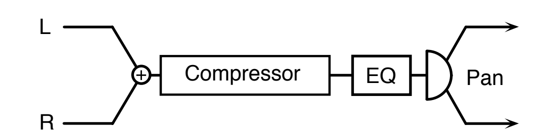
Level (Output Level) **0–127 [20 (40 03 16)]**

Détermine le niveau de sortie.

Effets qui affectent le niveau (type compresseur)

14: Compressor **[01H, 30H]**

Le compresseur est un effet qui "gomme" les hauts niveaux et amplifie les bas niveaux, adoucissant les irrégularités de volume.



Attack **0–127 [1 (40 03 03)]**

Détermine la durée d'attaque du son sortant.

Sustain **0–127 [2 (40 03 04)]**

Détermine le temps à partir duquel les sons de bas niveau seront amplifiés jusqu'à l'obtention du volume désiré. Augmenter la valeur diminuera le temps. Quand cette valeur est modifiée, le niveau change également.

Post Gain **0/+6/+12/+18 [3 (40 03 05)]**

Ajuste le gain de sortie.

Low Gain **-12–+12 [17 (40 03 13)]**

Ajuste le gain de la plage des basses fréquences.

Hi Gain (High Gain) **-12–+12 [18 (40 03 14)]**

Ajuste le gain de la plage des hautes fréquences.

+Pan (Output Pan) **L63–0–R63 [19 (40 03 15)]**

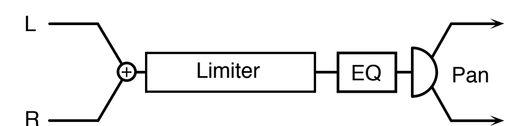
Détermine la position stéréo du son produit. L63 correspond à l'extrême gauche, 0 au centre, et R63 à l'extrême droite.

#Level (Output Level) **0–127 [20 (40 03 16)]**

Détermine le niveau de sortie.

15: Limiter **[01H, 31H]**

Un limiteur compresse les signaux dépassant un certain niveau de volume, prévenant ainsi toute distorsion.



Threshold (Threshold Level) **0–127 [1 (40 03 03)]**

Détermine le volume à partir duquel la compression commence.

Ratio (Compression Ratio)
1/1.5,1/2,1/4,1/100 [2 (40 03 04)]

Ajuste la rapport de compression pour les signaux supérieurs au niveau seuil (Threshold Level). 1/100 est le plus haut rapport de compression , et les niveaux de sortie diminuent.

Release (Release Time) **0–127 [3 (40 03 05)]**

Ajuste le temps qu'il faut à la compression pour ne plus s'appliquer une fois que le volume a chuté au-dessous du niveau seuil.

Post Gain **0/+6/+12/+18 [4 (40 03 06)]**

Ajuste le gain de sortie.

Low Gain **-12–+12 [17 (40 03 13)]**

Ajuste le gain de la plage des basses fréquences.

Hi Gain (High Gain) **-12–+12 [18 (40 03 14)]**

Ajuste le gain de la plage des hautes fréquences.

+Pan (Output Pan) **L63–0–R63 [19 (40 03 15)]**

Détermine la position stéréo du son produit. L63 correspond à l'extrême gauche, 0 au centre, et R63 à l'extrême droite.

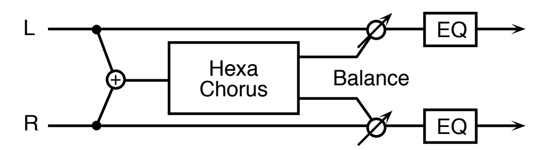
#Level (Output Level) **0–127 [20 (40 03 16)]**

Détermine le niveau de sortie.

Effets qui élargissent le son (type chorus)

16: Hexa Chorus **[01H, 40H]**

Hexa-chorus est un chorus à six phases qui apporte richesse et ampleur au son (six sons de chorus avec des temps de retard différents sont superposés).



Pre Dly (Pre Delay Time) **0–100ms [1 (40 03 03)]**
Règle le temps qui sépare le début du son direct de celui du son traité.

+Rate **0.05–10.0 [2 (40 03 04)]**
Ajuste la vitesse de modulation.

Depth **0–127 [3 (40 03 05)]**
Ajuste l'amplitude de modulation.

Pre Dly Dev (Pre Delay Deviation) **0–20 [4 (40 03 06)]**
Le pré-retard détermine le temps qui sépare le début du son direct et celui du son retardé. Sa déviation détermine les différences de pré-retard entre les différents sons de chorus.

Depth Dev (Depth Deviation) **-20–+20 [5 (40 03 07)]**
Détermine la différence d'amplitude de modulation entre chaque son de chorus.

Pan Dev (Pan Deviation) **0–20 [6 (40 03 08)]**
Détermine la différence d'emplacement stéréo entre les différents sons de chorus. Avec un réglage de 0, tous les sons de chorus sont au centre. Avec un réglage de 20, tous les sons de chorus sont à intervalle de 30 degrés par rapport au centre.

#Balance (Effect Balance) **D>0E–D0<E [16 (40 03 12)]**
Règle la balance de volume entre le son direct et le son avec effet.
"D" ou "E" dans l'afficheur signifie respectivement des valeurs de 100 pour D (son direct) ou E (son avec effet).

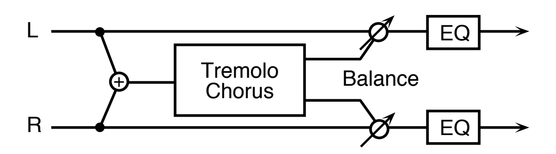
Low Gain **-12–+12 [17 (40 03 13)]**
Ajuste le gain de la plage des basses fréquences.

Hi Gain (High Gain) **-12–+12 [18 (40 03 14)]**
Ajuste le gain de la plage des hautes fréquences.

Level (Output Level) **0–127 [20 (40 03 16)]**
Détermine le niveau de sortie.

17: Tremolo Chorus **[01H, 41H]**

C'est un effet chorus avec tremolo (modulation cyclique de volume).



Pre Dly (Pre Delay Time) **0–100ms [1 (40 03 03)]**
Détermine le temps qui sépare le début du son direct de celui du son retardé.

Cho Rate (Chorus Rate) **0.05–10.0 [2 (40 03 04)]**
Détermine la vitesse de modulation de l'effet chorus.

Cho Depth (Chorus Depth) **0–127 [3 (40 03 05)]**
Ajuste l'amplitude de modulation de l'effet chorus.

Trem Phase (Tremolo Phase) **0–180 [4 (40 03 06)]**
Ajuste l'amplitude du son de trémolo.

+Trem Rate (Tremolo Rate) **0.05–10.0 [5 (40 03 07)]**
Détermine la vitesse de modulation de l'effet tremolo.

Trem Sep (Tremolo Separation) **0–127 [6 (40 03 08)]**
Détermine la répartition spatiale de l'effet tremolo.

#Balance (Effect Balance) **D>0E–D0<E [16 (40 03 12)]**
Règle la balance de volume entre le son direct et le son avec effet.
"D" ou "E" dans l'afficheur signifie respectivement des valeurs de 100 pour D (son direct) ou E (son avec effet).

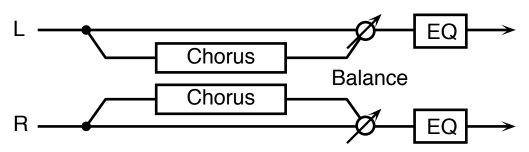
Low Gain **-12–+12 [17 (40 03 13)]**
Ajuste le gain de la plage des basses fréquences.

Hi Gain (High Gain) **-12–+12 [18 (40 03 14)]**
Ajuste le gain de la plage des hautes fréquences.

Level (Output Level) **0–127 [20 (40 03 16)]**
Détermine le niveau de sortie.

18: Stereo Chorus [01H, 42H]

C'est un chorus stéréo. Un filtre vous permet de façonner le timbre du son de chorus.



Pre Filter (Pre Filter Type) Off/LPF/HPF [1 (40 03 03)]

Sélectionne le type de filtre.

- Off: pas de filtre
- LPF: coupe les fréquences au-dessus de la fréquence de coupure
- HPF: coupe les fréquences au-dessous de la fréquence de coupure

Cutoff (Cutoff Frequency) 250–8k [2 (40 03 04)]

Ajuste la fréquence centrale du filtre pour le son de chorus.

Pre Dly (Pre Delay Time) 0–100ms [3 (40 03 05)]

Détermine le temps qui sépare le début du son direct de celui du son retardé.

+Rate 0.05–10.0 [4 (40 03 06)]

Détermine la vitesse de modulation.

Depth 0–127 [5 (40 03 07)]

Ajuste l'amplitude de modulation.

Phase 0–180 [7 (40 03 09)]

Détermine la dispersion spatiale du son.

#Balance (Effect Balance) D>0E–D0<E [16 (40 03 12)]

Règle la balance de volume entre le son direct et le son avec effet.

"D" ou "E" dans l'afficheur signifie respectivement des valeurs de 100 pour D (son direct) ou E (son avec effet).

Low Gain -12–+12 [17 (40 03 13)]

Ajuste le gain de la plage des basses fréquences.

Hi Gain (High Gain) -12–+12 [18 (40 03 14)]

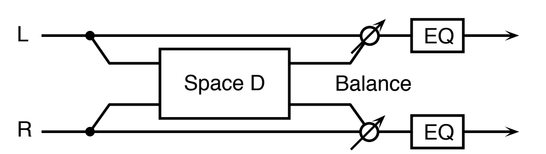
Ajuste le gain de la plage des hautes fréquences.

Level (Output Level) 0–127 [20 (40 03 16)]

Détermine le niveau de sortie.

19: Space D [01H, 43H]

Space-D est un chorus multiple qui applique une modulation en deux phases en stéréo. Il ne donne pas d'impression de modulation mais produit un effet de chorus transparent.



Pre Dly (Pre Delay Time) 0–100ms [1 (40 03 03)]

Détermine le temps qui sépare le début du son direct de celui du son retardé.

+Rate 0.05–10.0 [2 (40 03 04)]

Détermine la vitesse de modulation.

Depth 0–127 [3 (40 03 05)]

Ajuste l'amplitude de modulation.

Phase 0–180 [4 (40 03 06)]

Détermine la dispersion spatiale du son.

#Balance (Effect Balance) D>0E–D0<E [16 (40 03 12)]

Règle la balance de volume entre le son direct et le son avec effet.

"D" ou "E" dans l'afficheur signifie respectivement des valeurs de 100 pour D (son direct) ou E (son avec effet).

Low Gain -12–+12 [17 (40 03 13)]

Ajuste le gain de la plage des basses fréquences.

Hi Gain (High Gain) -12–+12 [18 (40 03 14)]

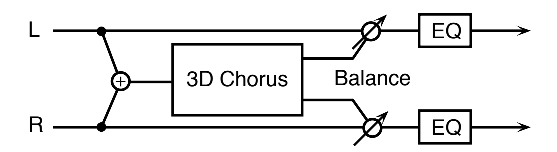
Ajuste le gain de la plage des hautes fréquences.

Level (Output Level) 0–127 [20 (40 03 16)]

Détermine le niveau de sortie.

20: 3D Chorus [01H, 44H]

Cet effet applique un effet 3D au son de chorus. Le son de chorus sera positionné à 90° à gauche et 90° à droite.



Pre Dly (Pre Delay Time) 0–100ms [1 (40 03 03)]

Détermine le temps qui sépare le début du son direct de celui du son retardé.

+Cho Rate (Chorus Rate) 0.05–10.0 [2 (40 03 04)]

Détermine la vitesse de modulation de l'effet chorus.

Cho Depth (Chorus Depth) 0–127 [3 (40 03 05)]

Ajuste l'amplitude de modulation de l'effet chorus.

Out (Output Mode) Speaker/Phones [15 (40 03 11)]
Détermine la méthode utilisée pour écouter le son produit par les prises OUTPUT. L'effet 3D optimal sera obtenu si vous sélectionnez Speaker pour écouter avec des enceintes ou Phones pour écouter avec un casque (p.127).

#Balance (Effect Balance) D>0E–D0<E [16 (40 03 12)]
Règle la balance de volume entre le son direct et le son avec effet.
"D" ou "E" dans l'afficheur signifie respectivement des valeurs de 100 pour D (son direct) ou E (son avec effet).

Low Gain -12–+12 [17 (40 03 13)]
Ajuste le gain de la plage des basses fréquences.

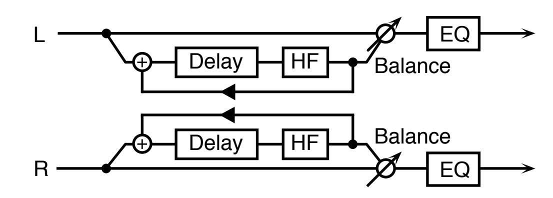
Hi Gain (High Gain) -12–+12 [18 (40 03 14)]
Ajuste le gain de la plage des hautes fréquences.

Level (Output Level) 0–127 [20 (40 03 16)]
Détermine le niveau de sortie.

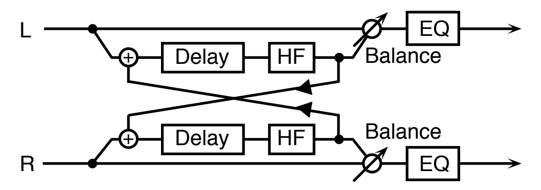
Effets qui ajoutent de la réverbération au son (type delay/reverb)

21: Stereo Delay [01H, 50H]

C'est un delay (retard) stéréo.
Quand le mode de ré-injection (Feedback) est Norm:



Quand le mode de ré-injection (Feedback) est Cross:



Dly Tm L (Delay Time Left) 0–500ms [1 (40 03 03)]
Détermine le temps qui sépare le son d'origine du son retardé gauche.

Dly Tm R (Delay Time Right) 0–500ms [2 (40 03 04)]
Détermine le temps qui sépare le son d'origine du son retardé droit.

+Feedback (Feedback Level) -98%–+98% [3 (40 03 05)]
Détermine le pourcentage (%) du son traité ré-injecté à l'entrée de l'effet. Des valeurs négatives (-) le ré-injectent avec une phase inversée.

Fb Mode (Feedback Mode) Norm/Cross [4 (40 03 06)]
Détermine la façon dont le son traité est ré-injecté dans l'effet.
Norm: Le son retardé gauche est ré-injecté dans le retard gauche et le son retardé droit dans le droit.
Cross: Le son retardé gauche est ré-injecté dans le retard droit et le son retardé droit dans le gauche.

Phase L (Phase Left) Norm/Invert [5 (40 03 07)]
Détermine la phase du son retardé gauche.
Norm: phase inchangée.
Invert: phase inversée.

Phase R (Phase Right) Norm/Invert [6 (40 03 08)]
Détermine la phase du son retardé droit.
Norm: phase inchangée.
Invert: phase inversée.

HF Damp 315–8k/Bypass [8 (40 03 0A)]
Détermine la fréquence au-dessus de laquelle le son injecté dans l'effet sera coupé. Si vous ne désirez pas que le son soit coupé, réglez ce paramètre sur Bypass.

#Balance (Effect Balance) D>0E–D0<E [16 (40 03 12)]
Règle la balance de volume entre le son direct et le son avec effet.
"D" ou "E" dans l'afficheur signifie respectivement des valeurs de 100 pour D (son direct) ou E (son avec effet).

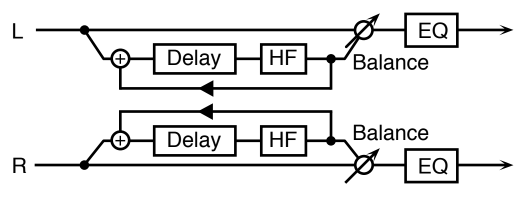
Low Gain -12–+12 [17 (40 03 13)]
Ajuste le gain de la plage des basses fréquences.

Hi Gain (High Gain) -12–+12 [18 (40 03 14)]
Ajuste le gain de la plage des hautes fréquences.

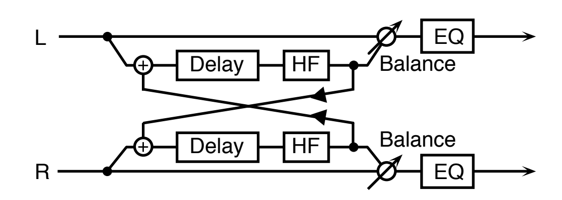
Level (Output Level) 0–127 [20 (40 03 16)]
Détermine le niveau de sortie.

22: Mod Delay (Modulation Delay) [01H, 51H]

Cet effet ajoute une modulation au son retardé, produisant un effet similaire à un flanger.
Quand le mode de ré-injection (Feedback) est Norm:



Quand le mode de ré-injection (Feedback) est Cross:



Dly Tm L (Delay Time Left) 0–500ms [1 (40 03 03)]
Détermine le temps qui sépare le son d'origine du son retardé gauche.

Dly Tm R (Delay Time Right) 0–500ms [2 (40 03 04)]
Détermine le temps qui sépare le son d'origine du son retardé droit.

Feedback (Feedback Level) -98%–+98% [3 (40 03 05)]
Détermine le pourcentage (%) du son traité ré-injecté à l'entrée de l'effet. Des valeurs négatives (-) le ré-injectent avec une phase inversée.

Fb Mode (Feedback Mode) Norm/Cross [4 (40 03 06)]
Détermine la façon dont le son traité est ré-injecté dans l'effet.

Norm: Le son retardé gauche est ré-injecté dans le retard gauche et le son retardé droit dans le droit.

Cross: Le son retardé gauche est ré-injecté dans le retard droit et le son retardé droit dans le gauche.

+Mod Rate (Modulation Rate) 0.05–10.0 [5 (40 03 07)]
Détermine la vitesse de modulation.

Mod Depth (Modulation Depth) 0–127 [6 (40 03 08)]
Ajuste l'amplitude de modulation.

Mod Phase (Modulation Phase) 0–180 [7 (40 03 09)]
Détermine la dispersion spatiale du son.

HF Damp 315–8k/Bypass [8 (40 03 0A)]
Détermine la fréquence au-dessus de laquelle le son injecté dans l'effet sera coupé. Si vous ne désirez pas que le son soit coupé, réglez ce paramètre sur Bypass.

#Balance (Effect Balance) D>0E–D0<E [16 (40 03 12)]
Règle la balance de volume entre le son direct et le son avec effet.
"D" ou "E" dans l'afficheur signifie respectivement des valeurs de 100 pour D (son direct) ou E (son avec effet).

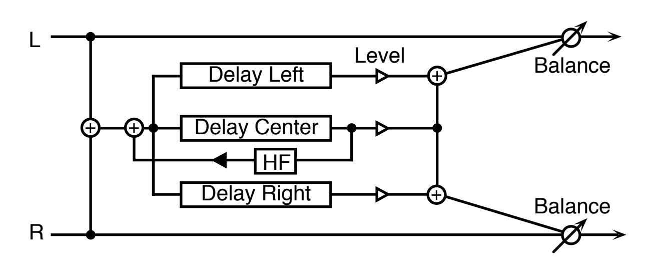
Low Gain -12–+12 [17 (40 03 13)]
Ajuste le gain de la plage des basses fréquences.

Hi Gain (High Gain) -12–+12 [18 (40 03 14)]
Ajuste le gain de la plage des hautes fréquences.

Level (Output Level) 0–127 [20 (40 03 16)]
Détermine le niveau de sortie.

23: 3 Tap Delay (Triple Tap Delay) [01H, 52H]

Le Triple Tap Delay est un effet qui produit trois sons retardés : au centre, à gauche et à droite.



Dly Tm C (Delay Time Center) 200–990ms/1sec [1 (40 03 03)]
Détermine le temps qui sépare le son d'origine du son retardé central.

Dly Tm L (Delay Time Left) 200–990ms/1sec [2 (40 03 04)]
Détermine le temps qui sépare le son d'origine du son retardé gauche.

Dly Tm R (Delay Time Right) 200–990ms/1sec [3 (40 03 05)]
Détermine le temps qui sépare le son d'origine du son retardé droit.

+Feedback (Feedback Level) -98%–+98% [4 (40 03 06)]
Détermine le pourcentage (%) du son traité central ré-injecté à l'entrée de l'effet. Des réglages négatifs (-) le ré-injectent avec une phase inversée.

Dly Lev C (Delay Level Center) 0–127 [5 (40 03 07)]
Règle le volume du son retardé central.

Dly Lev L (Delay Level Left) 0–127 [6 (40 03 08)]
Règle le volume du son retardé gauche.

Dly Lev R (Delay Level Right) 0–127 [7 (40 03 09)]
Règle le volume du son retardé droit.

HF Damp 315–8k/Bypass [8 (40 03 0A)]
Détermine la fréquence au-dessus de laquelle le son injecté dans l'effet central sera coupé. Si vous ne désirez pas que le son soit coupé, réglez ce paramètre sur Bypass.

#Balance (Effect Balance) D>0E–D0<E [16 (40 03 12)]
Règle la balance de volume entre le son direct et le son avec effet.
"D" ou "E" dans l'afficheur signifie respectivement des valeurs de 100 pour D (son direct) ou E (son avec effet).

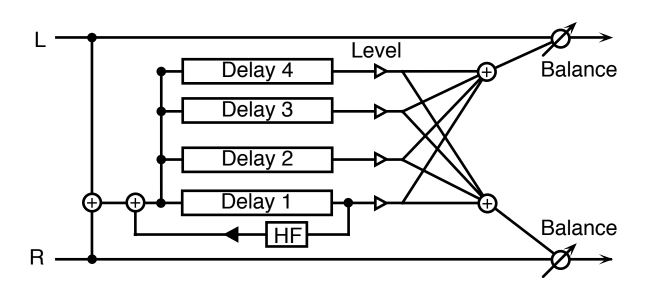
Low Gain -12–+12 [17 (40 03 13)]
Ajuste le gain de la plage des basses fréquences.

Hi Gain (High Gain) -12–+12 [18 (40 03 14)]
Ajuste le gain de la plage des hautes fréquences.

Level (Output Level) 0–127 [20 (40 03 16)]
Détermine le niveau de sortie.

24: 4 Tap Delay (Quadruple Tap Delay) [01H, 53H]

Quadruple Tap Delay produit quatre sons retardés.



Dly Tm 1 (Delay Time 1) 200–990ms/1sec [1 (40 03 03)]
Détermine le temps qui sépare le son d'origine du son retardé 1.

Dly Tm 2 (Delay Time 2) 200–990ms/1sec [2 (40 03 04)]
Détermine le temps qui sépare le son d'origine du son retardé 2.

Dly Tm 3 (Delay Time 3) 200–990ms/1sec [3 (40 03 05)]
Détermine le temps qui sépare le son d'origine du son retardé 3.

Dly Tm 4 (Delay Time 4) 200–990ms/1sec [4 (40 03 06)]
Détermine le temps qui sépare le son d'origine du son retardé 4.

Dly Lev 1 (Delay Level 1) 0–127 [5 (40 03 07)]
Ajuste le volume du son retardé 1.

Dly Lev 2 (Delay Level 2) 0–127 [6 (40 03 08)]
Ajuste le volume du son retardé 2.

Dly Lev 3 (Delay Level 3) 0–127 [7 (40 03 09)]
Ajuste le volume du son retardé 3.

Dly Lev 4 (Delay Level 4) 0–127 [8 (40 03 0A)]
Ajuste le volume du son retardé 4.

+Feedback (Feedback Level) -98%–+98% [9 (40 03 0B)]
Détermine le pourcentage (%) du son traité central ré-injecté à l'entrée de l'effet 1. Des réglages négatifs (-) le ré-injectent avec une phase inversée.

HF Damp 315–8k/Bypass [10 (40 03 0C)]
Détermine la fréquence au-dessus de laquelle le son injecté dans l'effet 1 sera coupé. Si vous ne désirez pas que le son soit coupé, réglez ce paramètre sur Bypass.

#Balance (Effect Balance) D>0E–D0<E [16 (40 03 12)]
Règle la balance de volume entre le son direct et le son avec effet.
“D” ou “E” dans l’afficheur signifie respectivement des valeurs de 100 pour D (son direct) ou E (son avec effet).

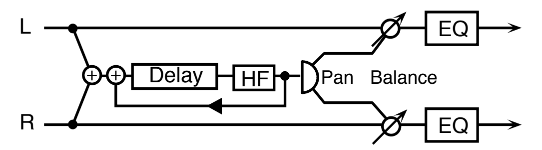
Low Gain -12–+12 [17 (40 03 13)]
Ajuste le gain de la plage des basses fréquences.

Hi Gain (High Gain) -12–+12 [18 (40 03 14)]
Ajuste le gain de la plage des hautes fréquences.

Level (Output Level) 0–127 [20 (40 03 16)]
Détermine le niveau de sortie.

25: Tm Ctrl Delay (Time Control Delay) [01H, 54H]

Cet effet vous permet d'utiliser une commande préalablement déterminée en page EFX C. (p.130) pour piloter en temps réel hauteur et retard. L'allongement du retard abaisse la hauteur, son raccourcissement ayant l'effet inverse.



+Dly Time (Delay Time) 200–990ms/1sec [1 (40 03 03)]
Détermine le temps qui sépare le son d'origine du son retardé.

Accel (Acceleration) 0–15 [2 (40 03 04)]
Détermine le temps nécessaire pour que le retard parte de sa valeur actuelle à celle nouvellement demandée. La vitesse du changement de retard affecte directement celle du changement de hauteur.

#Feedback (Feedback Level) -98%–+98% [3 (40 03 05)]
Détermine le pourcentage (%) du son traité ré-injecté à l'entrée de l'effet. Des valeurs négatives (-) le ré-injectent avec une phase inversée.

HF Damp 315–8k/Bypass [4 (40 03 06)]
Détermine la fréquence au-dessus de laquelle le son injecté dans l'effet sera coupé. Si vous ne désirez pas que le son soit coupé, réglez ce paramètre sur Bypass.

EFX Pan (Effect Output Pan) L63–0–R63 [5 (40 03 07)]
Détermine la position stéréo du son. L63 est l'extrême gauche, 0 le centre, et R63 l'extrême droite.

Balance (Effect Balance) D>0E–D0<E [16 (40 03 12)]
Règle la balance de volume entre le son direct et le son avec effet.
“D” ou “E” dans l’afficheur signifie respectivement des valeurs de 100 pour D (son direct) ou E (son avec effet).

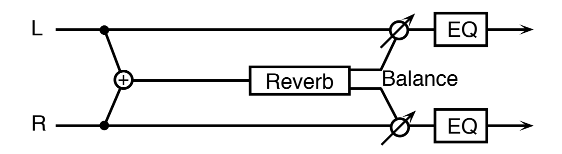
Low Gain -12–+12 [17 (40 03 13)]
Ajuste le gain de la plage des basses fréquences.

Hi Gain (High Gain) -12–+12 [18 (40 03 14)]
Ajuste le gain de la plage des hautes fréquences.

Level (Output Level) 0–127 [20 (40 03 16)]
Détermine le niveau de sortie.

26: Reverb [01H, 55H]

L'effet reverb ajoute de la réverbération au son, simulant un espace acoustique.



Type (ReverbType)
Room1/2/Stage1/2/Hall1/2 [1 (40 03 03)]

Détermine le type de reverb.

Room 1: reverb dense avec chute courte
Room 2: reverb diffuse avec chute courte
Stage 1: reverb avec fortes réflexions tardives
Stage 2: reverb avec fortes réflexions précoces
Hall 1: reverb avec réflexions claires
Hall 2: reverb avec réflexions riches

Pre Dly (Pre Delay Time) 0–100ms [2 (40 03 04)]

Détermine le temps qui sépare le début du son direct de celui du moment où la reverb est entendue.

+Time (Reverb Time) 0–127 [3 (40 03 05)]

Ajuste la durée de la réverbération.

HF Damp 315–8k/Bypass [4 (40 03 06)]

Ajuste la fréquence au-dessus de laquelle le son injecté dans l'effet sera coupé. Plus basse est cette fréquence, plus nombreuses sont les hautes fréquences coupées, donnant une réverbération plus douce et plus feutrée. Si vous ne désirez pas couper les hautes fréquences du signal ré-injecté, réglez ce paramètre sur Bypass.

#Balance (Effect Balance) D>0E–D0<E [16 (40 03 12)]

Règle la balance de volume entre le son direct et le son avec effet.
"D" ou "E" dans l'afficheur signifie respectivement des valeurs de 100 pour D (son direct) ou E (son avec effet).

Low Gain -12–+12 [17 (40 03 13)]

Ajuste le gain de la plage des basses fréquences.

Hi Gain (High Gain) -12–+12 [18 (40 03 14)]

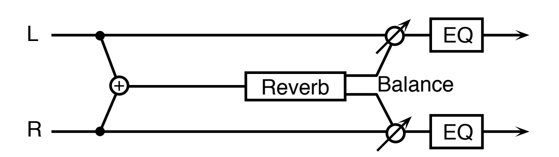
Ajuste le gain de la plage des hautes fréquences.

Level (Output Level) 0–127 [20 (40 03 16)]

Détermine le niveau de sortie.

27: Gate Reverb [01H, 56H]

C'est un type de reverb particulier dans lequel le son réverbéré est artificiellement coupé avant la fin de la chute.



Type (Gate Reverb Type)
Norm/Reverse/Sweep1/2 [1 (40 03 03)]

Détermine le type de reverb.

Norm: reverb gate conventionnelle
Reverse: reverb inversée
Sweep1: le son réverbéré se déplace de la droite vers la gauche
Sweep2: le son réverbéré se déplace de la gauche vers la droite

Pre Dly (Pre Delay Time) 0–100ms [2 (40 03 04)]

Détermine le temps qui sépare le début du son direct de celui du moment où la reverb est entendue.

Gate Time 5–500ms [3 (40 03 05)]

Détermine la longueur du son réverbéré.

+Balance (Effect Balance) D>0E–D0<E [16 (40 03 12)]

Règle la balance de volume entre le son direct et le son avec effet.
"D" ou "E" dans l'afficheur signifie respectivement des valeurs de 100 pour D (son direct) ou E (son avec effet).

Low Gain -12–+12 [17 (40 03 13)]

Ajuste le gain de la plage des basses fréquences.

Hi Gain (High Gain) -12–+12 [18 (40 03 14)]

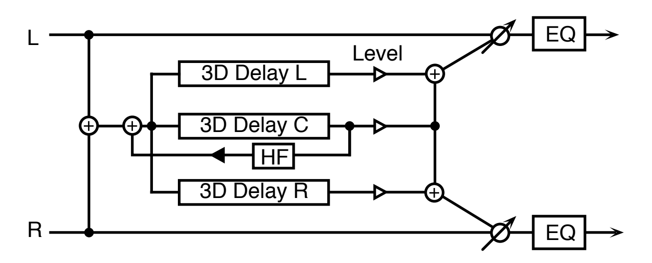
Ajuste le gain de la plage des hautes fréquences.

#Level (Output Level) 0–127 [20 (40 03 16)]

Détermine le niveau de sortie.

28: 3D Delay [01H, 57H]

Applique un effet 3D au son de delay. Le son de delay sera positionné à 90° à gauche et 90° à droite.



Dly Tm C (Delay Time Center) 0–500ms [1 (40 03 03)]
Détermine le temps qui sépare le début du son direct de celui du son retardé central.

Dly Tm L (Delay Time Left) 0–500ms [2 (40 03 04)]
Détermine le temps qui sépare le début du son direct de celui du son retardé gauche.

Dly Tm R (Delay Time Right) 0–500ms [3 (40 03 05)]
Détermine le temps qui sépare le début du son direct de celui du son retardé droit.

+Feedback (Delay Feedback) -98%–+98% [4 (40 03 06)]
Détermine le pourcentage (%) du son traité ré-injecté à l'entrée du delay central. Des valeurs négatives (-) le ré-injectent avec une phase inversée.

Dly Lev C (Delay Level Center) 0–127 [5 (40 03 07)]
Ajuste le volume du son retardé central.

Dly Lev L (Delay Level Left) 0–127 [6 (40 03 08)]
Ajuste le volume du son retardé gauche.

Dly Lev R (Dely Level Right) 0–127 [7 (40 03 09)]
Ajuste le volume du son retardé droit.

HF Damp 315–8k/Bypass [8 (40 03 0A)]
Détermine le pourcentage (%) du son traité ré-injecté à l'entrée du delay central. Des valeurs négatives (-) le ré-injectent avec une phase inversée.

Out (Output Mode) Speaker/Phones [15 (40 03 11)]
Détermine la méthode utilisée pour écouter le son produit par les prises OUTPUT. L'effet 3D optimal sera obtenu si vous sélectionnez Speaker pour écouter avec des enceintes ou Phones pour écouter avec un casque (p.127).

#Balance (Effect Balance) D>0E–D0<E [16 (40 03 12)]
Règle la balance de volume entre le son direct et le son avec effet.
“D” ou “E” dans l’afficheur signifie respectivement des valeurs de 100 pour D (son direct) ou E (son avec effet).

Low Gain -12–+12 [17 (40 03 13)]
Ajuste le gain de la plage des basses fréquences.

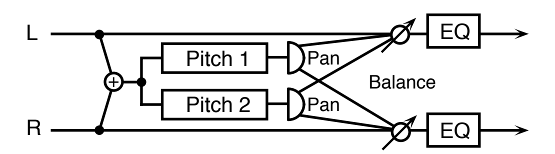
Hi Gain (High Gain) -12–+12 [18 (40 03 14)]
Ajuste le gain de la plage des hautes fréquences.

Level (Output Level) 0–127 [20 (40 03 16)]
Détermine le niveau de sortie.

Effets qui modifient la hauteur (type pitch shifter)

29: 2 Pitch Shifter (2-Voice Pitch Shifter) [01H, 60H]

Un pitch shifter transpose le signal d'origine. Ce pitch shifter est en fait double et peut ajouter deux transpositions au signal d'origine.



+Coarse 1 (Coarse Pitch 1) -24–0–+12 [1 (40 03 03)]
Ajuste la hauteur de transposition 1 en demi-tons (-2–+1 octaves).

Fine 1 (Fine Pitch 1) -100–0–+100 [2 (40 03 04)]
Affine la hauteur de transposition 1 par paliers de 2 centièmes (-100–+100 centièmes).

Pre Dly 1 (Pre Delay Time 1) 0–100ms [3 (40 03 05)]
Détermine le temps qui sépare le début du son direct de celui du son transposé 1.

EFX Pan 1 (Effect Output Pan 1) L63–0–R63 [4 (40 03 06)]
Détermine la position stéréo du son transposé 1. L63 est l'extrême gauche, 0 le centre, et R63 l'extrême droite.

#Coarse 2 (Coarse Pitch 2) -24–0–+12 [5 (40 03 07)]
Ajuste la hauteur de transposition 2 en demi-tons (-2–+1 octaves).

Fine 2 (Fine Pitch 2) -100–0–+100 [6 (40 03 08)]
Affine la hauteur de transposition 2 par paliers de 2 centièmes (-100–+100 centièmes).

Pre Dly 2 (Pre Delay Time 2) 0–100ms [7 (40 03 09)]
Détermine le temps qui sépare le début du son direct de celui du son transposé 2.

EFX Pan 2 (Effect Output Pan 2) L63–0–R63 [8 (40 03 0A)]
Détermine la position stéréo du son transposé 2. L63 est l'extrême gauche, 0 le centre, et R63 l'extrême droite.

Shift Mode (Pitch Shifter Mode) 1–5 [9 (40 03 0B)]
Des réglages élevés donnent une réponse plus lente mais plus stable.

L.Bal (Level Balance) A> 0B–A0<B [10 (40 03 0C)]
Ajuste la balance de volume entre le son transposé 1 et le son transposé 2.

Balance (Effect Balance) D>0E–D0<E [16 (40 03 12)]
Règle la balance de volume entre le son direct et le son avec effet.“D” ou “E” dans l’afficheur signifie respectivement des valeurs de 100 pour D (son direct) ou E (son avec effet).

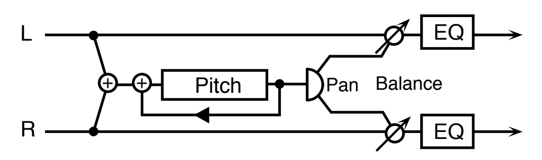
Low Gain -12–+12 [17 (40 03 13)]
Ajuste le gain de la plage des basses fréquences.

Hi Gain (High Gain) -12–+12 [18 (40 03 14)]
Ajuste le gain de la plage des hautes fréquences.

Level (Output Level) 0–127 [20 (40 03 16)]
Détermine le niveau de sortie.

30: Fb P.Shifter (Feedback Pitch Shifter) [01H, 61H]

Ce pitch shifter permet au son transposé d'être ré-injecté dans l'effet.



+P.Coarse (Coarse Pitch) -24–0–+12 [1 (40 03 03)]
Ajuste la hauteur de transposition en demi-tons (-2–+1 octaves).

P.Fine (Fine Pitch) -100–0–+100 [2 (40 03 04)]
Affine la hauteur de transposition par paliers de 2 centièmes (-100–+100 centièmes).

#Feedback (Feedback Level) -98%–+98% [3 (40 03 05)]
Détermine le pourcentage (%) du son traité ré-injecté à l'entrée de l'effet. Des valeurs négatives (-) le ré-injectent avec une phase inversée.

Pre Dly (Pre Delay Time) 0–100ms [4 (40 03 06)]
Détermine le temps qui sépare le début du son direct de celui du son transposé.

Mode (Pitch Shifter Mode) 1–5 [5 (40 03 07)]
Des réglages élevés donnent une réponse plus lente mais plus stable.

EFX Pan (Effect Output Pan) L63–0–R63 [6 (40 03 08)]
Détermine la position stéréo du son transposé. L63 est l'extrême gauche, 0 le centre, et R63 l'extrême droite.

Balance (Effect Balance) D>0E–D0<E [16 (40 03 12)]
Règle la balance de volume entre le son direct et le son avec effet.
"D" ou "E" dans l'afficheur signifie respectivement des valeurs de 100 pour D (son direct) ou E (son avec effet).

Low Gain -12–+12 [17 (40 03 13)]
Ajuste le gain de la plage des basses fréquences.

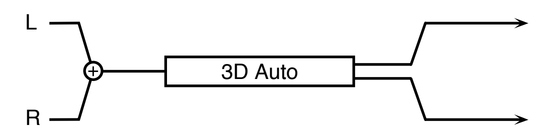
Hi Gain (High Gain) -12–+12 [18 (40 03 14)]
Ajuste le gain de la plage des hautes fréquences.

Level (Output Level) 0–127 [20 (40 03 16)]
Détermine le niveau de sortie.

Autres

31: 3D Auto [01H, 70H]

L'effet 3D Auto applique une rotation à la localisation du son.



Azimuth 180/L168–0–R168 [1 (40 03 03)]
Détermine l'emplacement auquel le son stoppera quand l'effet s'arrêtera.
Un réglage de 0 place le son au centre.

+Speed 0.05–10.0 [2 (40 03 04)]
Détermine la vitesse de rotation.

Clockwise -/+ [3 (40 03 05)]
Détermine le sens de la rotation. Un réglage de "-" correspond au sens contraire des aiguilles d'une montre et un réglage de "+" au sens des aiguilles d'une montre.

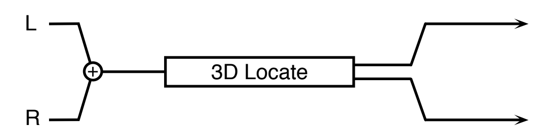
#Turn Off/On [4 (40 03 06)]
Stoppe ou redémarre la rotation. Quand l'effet est On, le son tournera, Quand il est Off, la rotation stoppe à l'emplacement fixé par le paramètre Azimuth.

Out (Output Mode) Speaker/Phones [15 (40 03 11)]
Détermine la méthode utilisée pour écouter le son produit par les prises OUTPUT. L'effet 3D optimal sera obtenu si vous sélectionnez Speaker pour écouter avec des enceintes ou Phones pour écouter avec des écouteurs (p.127).

Level (Output Level) 0–127 [20 (40 03 16)]
Détermine le niveau de sortie.

32: 3D Manual [01H, 71H]

Cela place l'effet 3D à l'emplacement désiré.



+Azimuth 180/L168–0–R168 [1 (40 03 03)]

Détermine l'emplacement. Un réglage de 0 positionne le son au centre.

Out (Output Mode) Speaker/Phones [15 (40 03 11)]

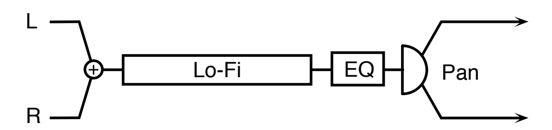
Détermine la méthode utilisée pour écouter le son produit par les prises OUTPUT. L'effet 3D optimal sera obtenu si vous sélectionnez Speaker pour écouter avec des enceintes ou Phones pour écouter avec des écouteurs (p.127).

#Level (Output Level) 0–127 [20 (40 03 16)]

Détermine le niveau de sortie.

33: Lo-Fi 1 [01H, 72H]

Lo-Fi 1 est un effet qui dégrade intentionnellement la qualité du son.



Pre Filter (Pre Filter Type) 1–6 [1 (40 03 03)]

Détermine le type de filtre qui sera appliqué avant que le son ne passe à travers l'effet.

Lo-Fi Type 1–9 [2 (40 03 04)]

Dégrade la qualité du son. Plus la valeur est élevée plus le son deviendra pauvre.

Post Filter (Post Filter Type) 1–6 [3 (40 03 05)]

Détermine le type de filtre qui sera appliqué après que le son soit passé à travers l'effet.

+Balance (Effect Balance) D>0E–D0<E [16 (40 03 12)]

Règle la balance de volume entre le son direct et le son avec effet.

"D" ou "E" dans l'afficheur signifie respectivement des valeurs de 100 pour D (son direct) ou E (son avec effet).

Low Gain -12–+12 [17 (40 03 13)]

Ajuste le gain de la plage des basses fréquences.

Hi Gain (High Gain) -12–+12 [18 (40 03 14)]

Ajuste le gain de la plage des hautes fréquences.

#Pan (Output Pan) L63–0–R63 [19 (40 03 15)]

Détermine la position stéréo du son de sortie. L63 est l'extrême gauche, 0 le centre, et R63 l'extrême droite.

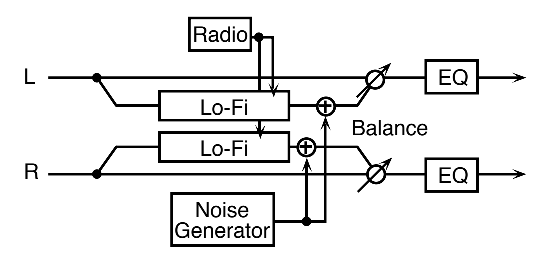
Level (Output Level) 0–127 [20 (40 03 16)]

Détermine le niveau de sortie.

34: Lo-Fi 2 [01H, 73H]

Lo-Fi 2 est un effet qui dégrade intentionnellement la qualité du son permettant à toute une variété de bruits d'être ajoutés.

* *Si les réglages R.Detune (Radio Detune), W/P Level (White/Pink Noise Level), Disc Nz Lev (Disc Noise Level), ou Hum Level sont augmentés, il y aura du bruit même s'il n'y a pas de son entrant.*



Lo-Fi Type 1–6 [1 (40 03 03)]

Dégrade la qualité du son. Plus la valeur est élevée plus le son deviendra pauvre.

Fil Type (Filter Type) Off/LPF/HPF [2 (40 03 04)]

Détermine le type de filtre qui sera appliqué après que le son soit passé à travers l'effet.

Cutoff (Cutoff Frequency) 250–8 k [3 (40 03 05)]

Détermine la fréquence de coupure du filtre qui sera appliquée après que le son soit passé à travers l'effet.

+R.Detune (Radio Detune) 0–127 [4 (40 03 06)]

Cet effet simule le son de la recherche d'une station sur une radio. Quand cette valeur est augmentée, le son devient de plus en plus éloigné.

R.Nz Lev (Radio Noise Level) 0–127 [5 (40 03 07)]

Détermine le volume du bruit de radio.

W/P Sel (White/Pink Noise Select) White/Pink [6 (40 03 08)]

Sélectionne soit un bruit blanc, soit un bruit rose.

W/P LPF (White/Pink Noise LPF) 250–6.3 k/Bypass [7 (40 03 09)]

Détermine la fréquence de coupure du filtre passe bas qui sera appliqué au bruit blanc ou au bruit rose.

W/P Level (White/Pink Noise Level) 0–127 [8 (40 03 0A)]

Détermine le volume de l'effet.

Disc Type (Disc Noise Type) LP/EP/SP/RND [9 (40 03 0B)]

Sélectionne le type de bruit d'enregistrement. La fréquence à laquelle le bruit sera entendu dépendra du type sélectionné.

Disc LPF (Disc Noise LPF) 250–6.3 k/Bypass [10 (40 03 0C)]

Détermine la fréquence de coupure du filtre passe-bas appliqué à l'effet.

Disc Nz Lev (Disc Noise Level) 0–127 [11 (40 03 0D)]

Détermine le volume de l'effet.

Hum Type (Hum Noise Type) 50/60 Hz [12 (40 03 0E)]

Sélectionne le type de bruit de fond.

Hum LPF (Hum Noise LPF)
250–6.3 k/Bypass [13 (40 03 0F)]

Détermine la fréquence de coupure du filtre passe-bas appliqué au bruit de fond.

Hum Level (Hum Noise Level) 0–127 [14 (40 03 10)]

Détermine le volume du bruit de fond.

M/S (Mono/Stereo Switch) Mono/Stereo [15 (40 03 11)]

Détermine si le son d'effet sera mono ou stéréo.

#Balance (Effect Balance) D>0E–D0<E [16 (40 03 12)]

Règle la balance de volume entre le son direct et le son avec effet.

"D" ou "E" dans l'afficheur signifie respectivement des valeurs de 100 pour D (son direct) ou E (son avec effet).

Low Gain -12–+12 [17 (40 03 13)]

Ajuste le gain de la plage des basses fréquences.

Hi Gain (High Gain) -12–+12 [18 (40 03 14)]

Ajuste le gain de la plage des hautes fréquences.

Pan (Output Pan) L63–0–R63 [19 (40 03 15)]

Détermine la position stéréo du son de sortie. L63 est l'extrême gauche, 0 le centre, et R63 l'extrême droite.

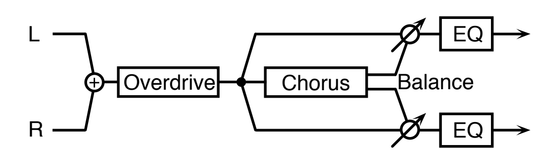
Level (Output Level) 0–127 [20 (40 03 16)]

Détermine le niveau de sortie.

Effets qui connectent deux types d'effets en série (série 2)

35: OD → Chorus (Overdrive → Chorus) [02H, 00H]

Cet effet connecte un overdrive et un chorus en série.



OD Drive (Overdrive Drive) 0–127 [1 (40 03 03)]

Détermine le degré de distorsion. Le volume changera avec le degré de distorsion.

+OD Pan (Overdrive Drive Output Pan)
L63–0–R63 [2 (40 03 04)]

Détermine la position stéréo du son avec distorsion. L63 est l'extrême gauche, 0 le centre et R63 l'extrême droite.

OD Amp (Overdrive Amp Simulator Type)
Small/BltIn/2-Stk/3-Stk [3 (40 03 05)]

Sélectionne le type d'ampli guitare.

- Small: ampli compact
- BltIn: ampli intégré
- 2-Stk: grand ampli deux corps
- 3-Stk: grand ampli trois corps

OD Amp Sw (Overdrive Amp Switch)
Off/On [4 (40 03 06)]

Commute on ou off OD Amp.

Cho Dly (Chorus Pre Delay) 0–100ms [6 (40 03 08)]

Détermine le temps qui sépare le début du son direct de celui du son de chorus.

Cho Rate (Chorus Rate) 0.05–10.0 [7 (40 03 09)]

Détermine la vitesse de modulation de l'effet chorus.

Cho Depth (Chorus Depth) 0–127 [8 (40 03 0A)]

Détermine l'amplitude de modulation de l'effet chorus.

#Cho Bal (Chorus Balance) D>0E–D0<E [10 (40 03 0C)]

Ajuste la balance entre le son saturé qui sera envoyé au chorus et le son saturé non envoyé au chorus. Avec un réglage de D>0E, seul le son saturé sera entendu et avec un réglage de D0<E, seul le son saturé envoyé au chorus sera entendu.

"D" ou "E" dans l'afficheur signifie respectivement des valeurs de 100 pour D (son direct) ou E (son avec effet).

Low Gain -12–+12 [17 (40 03 13)]

Ajuste le gain de la plage des basses fréquences.

Hi Gain (High Gain) -12–+12 [18 (40 03 14)]

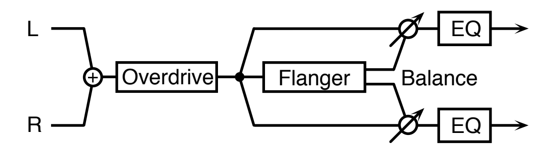
Ajuste le gain de la plage des hautes fréquences

Level (Output Level) 0–127 [20 (40 03 16)]

Détermine le niveau de sortie.

36: OD → Flanger (Overdrive → Flanger) [02H, 01H]

Cet effet connecte un overdrive et un flanger en série.



OD Drive (Overdrive Drive) 0–127 [1 (40 03 03)]

Détermine le degré de distorsion. Le volume changera avec le degré de distorsion.

+OD Pan (Overdrive Drive Output Pan) L63–0–R63 [2 (40 03 04)]

Détermine la position stéréo du son avec distorsion. L63 est l'extrême gauche, 0 le centre et R63 l'extrême droite.

OD Amp (Overdrive Amp Simulator Type) Small/BltIn/2-Stk/3-Stk [3 (40 03 05)]

Sélectionne le type d'ampli guitare.

Small: ampli compact
BltIn: ampli intégré
2-Stk: grand ampli deux corps
3-Stk: grand ampli trois corps

OD Amp Sw (Overdrive Amp Switch) Off/On [4 (40 03 06)]

Commute on ou off OD Amp.

FL Dly (Flanger Pre Delay) 0–100ms [6 (40 03 08)]

Détermine le temps qui sépare le début du son direct de celui du son traité.

FL Rate (Flanger Rate) 0.05–10.0 [7 (40 03 09)]

Ajuste la vitesse de modulation de l'effet flanger.

FL Depth (Flanger Depth) 0–127 [8 (40 03 0A)]

Ajuste l'amplitude de modulation de l'effet flanger.

FL Fb (Flanger Feedback Level) -98%–+98% [9 (40 03 0B)]

Détermine le pourcentage (%) du son traité ré-injecté à l'entrée de l'effet. Des valeurs négatives (-) le ré-injectent avec une phase inversée.

#FL Bal (Flanger Balance) D>0E–D0<E [10 (40 03 0C)]

Ajuste la balance entre le son saturé qui sera envoyé au flanger et le son saturé non envoyé au flanger. Avec un réglage de D>0E, seul le son saturé sera entendu et avec un réglage de D0<E, seul le son saturé envoyé au flanger sera entendu.
"D" ou "E" dans l'afficheur signifie respectivement des valeurs de 100 pour D (son direct) ou E (son avec effet).

Low Gain -12–+12 [17 (40 03 13)]

Ajuste le gain de la plage des basses fréquences.

Hi Gain (High Gain) -12–+12 [18 (40 03 14)]

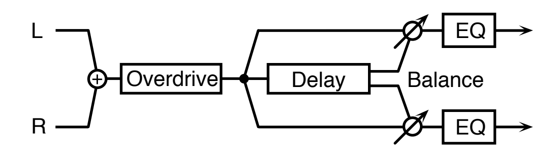
Ajuste le gain de la plage des hautes fréquences.

Level (Output Level) 0–127 [20 (40 03 16)]

Détermine le niveau de sortie.

37: OD → Delay (Overdrive → Delay) [02H, 02H]

Cet effet connecte un overdrive et un delay en série.



OD Drive (Overdrive Drive) 0–127 [1 (40 03 03)]

Détermine le degré de distorsion. Le volume changera avec le degré de distorsion.

+OD Pan (Overdrive Drive Output Pan) L63–0–R63 [2 (40 03 04)]

Détermine la position stéréo du son avec distorsion. L63 est l'extrême gauche, 0 le centre et R63 l'extrême droite.

OD Amp (Overdrive Amp Simulator Type) Small/BltIn/2-Stk/3-Stk [3 (40 03 05)]

Sélectionne le type d'ampli guitare.

Small: ampli compact
BltIn: ampli intégré
2-Stk: grand ampli deux corps
3-Stk: grand ampli trois corps

OD Amp Sw (Overdrive Amp Switch) Off/On [4 (40 03 06)]

Commute on ou off OD Amp.

Dly Time (Delay Time) 0–500ms [6 (40 03 08)]

Détermine le temps qui sépare le début du son direct de celui du son traité.

Dly Fb (Delay Feedback Level) -98%–+98% [7 (40 03 09)]

Détermine le pourcentage (%) du son traité ré-injecté à l'entrée de l'effet. Des valeurs négatives (-) le ré-injectent avec une phase inversée.

Dly HF (Delay HF Damp) 315–8k/Bypass [8 (40 03 0A)]

Détermine la fréquence au-dessus de laquelle le son injecté dans l'effet sera coupé. Si vous ne désirez pas que le son soit coupé, réglez ce paramètre sur Bypass.

#Dly Bal (Delay Balance) D>0E–D0<E [10 (40 03 0C)]

Ajuste la balance entre le son saturé qui sera envoyé au delay et le son saturé non envoyé au delay. Avec un réglage de D>0E, seul le son saturé sera entendu et avec un réglage de D0<E, seul le son saturé envoyé au delay sera entendu.
"D" ou "E" dans l'afficheur signifie respectivement des valeurs de 100 pour D (son direct) ou E (son avec effet).

Low Gain -12–+12 [17 (40 03 13)]

Ajuste le gain de la plage des basses fréquences.

Hi Gain (High Gain) -12–+12 [18 (40 03 14)]

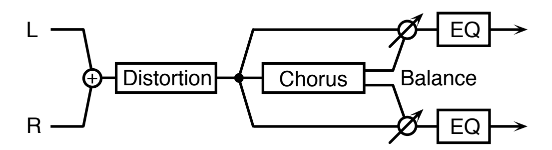
Ajuste le gain de la plage des hautes fréquences.

Level (Output Level) 0–127 [20 (40 03 16)]

Détermine le niveau de sortie.

38: DS → Chorus (Distortion → Chorus) [02H, 03H]

Cet effet connecte une distorsion et un chorus en série.



DS Drive (Distortion Drive) 0–127 [1 (40 03 03)]
Détermine le degré de distorsion. Le volume changera avec le degré de distorsion.

+DS Pan (Distortion Output Pan) L63–0–R63 [2 (40 03 04)]
Détermine la position stéréo du son avec distorsion. L63 est l'extrême gauche, 0 le centre et R63 l'extrême droite.

DS Amp (Distortion Amp Simulator Type) Small/BltIn/2-Stk/3-Stk [3 (40 03 05)]
Sélectionne le type d'ampli guitare.
Small: ampli compact
BltIn: ampli intégré
2-Stk: grand ampli deux corps
3-Stk: grand ampli trois corps

DS Amp Sw (Distortion Amp Switch) Off/On [4 (40 03 06)]
Commute on ou off DS Amp.

Cho Dly (Chorus Pre Delay) 0–100ms [6 (40 03 08)]
Détermine le temps qui sépare le début du son direct de celui du son de chorus.

Cho Rate (Chorus Rate) 0.05–10.0 [7 (40 03 09)]
Détermine la vitesse de modulation de l'effet chorus.

Cho Depth (Chorus Depth) 0–127 [8 (40 03 0A)]
Détermine l'amplitude de modulation de l'effet chorus.

#Cho Bal (Chorus Balance) D>0E–D0<E [10 (40 03 0C)]
Ajuste la balance entre le son saturé qui sera envoyé au chorus et le son saturé non envoyé au chorus. Avec un réglage de D>0E, seul le son saturé sera entendu et avec un réglage de D0<E, seul le son saturé envoyé au chorus sera entendu.
"D" ou "E" dans l'afficheur signifie respectivement des valeurs de 100 pour D (son direct) ou E (son avec effet).

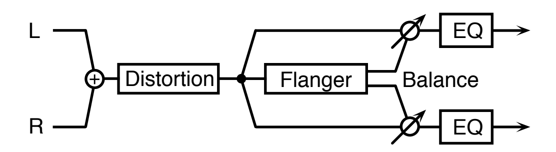
Low Gain -12–+12 [17 (40 03 13)]
Ajuste le gain de la plage des basses fréquences.

Hi Gain (High Gain) -12–+12 [18 (40 03 14)]
Ajuste le gain de la plage des hautes fréquences

Level (Output Level) 0–127 [20 (40 03 16)]
Détermine le niveau de sortie.

39: DS → Flanger (Distortion → Flanger) [02H, 04H]

Cet effet connecte une distorsion et un flanger en série.



DS Drive (Distortion Drive) 0–127 [1 (40 03 03)]
Détermine le degré de distorsion. Le volume changera avec le degré de distorsion.

+DS Pan (Distortion Output Pan) L63–0–R63 [2 (40 03 04)]
Détermine la position stéréo du son avec distorsion. L63 est l'extrême gauche, 0 le centre et R63 l'extrême droite.

DS Amp (Distortion Amp Simulator Type) Small/BltIn/2-Stk/3-Stk [3 (40 03 05)]
Sélectionne le type d'ampli guitare.
Small: ampli compact
BltIn: ampli intégré
2-Stk: grand ampli deux corps
3-Stk: grand ampli trois corps

DS Amp Sw (Distortion Amp Switch) Off/On [4 (40 03 06)]
Commute on ou off DS Amp.

FL Dly (Flanger Pre Delay) 0–100ms [6 (40 03 08)]
Détermine le temps qui sépare le début du son direct de celui du son traité.

FL Rate (Flanger Rate) 0.05–10.0 [7 (40 03 09)]
Ajuste la vitesse de modulation de l'effet flanger.

FL Depth (Flanger Depth) 0–127 [8 (40 03 0A)]
Ajuste l'amplitude de modulation de l'effet flanger.

FL Fb (Flanger Feedback Level) -98%–+98% [9 (40 03 0B)]
Détermine le pourcentage (%) du son traité ré-injecté à l'entrée de l'effet. Des valeurs négatives (-) le ré-injectent avec une phase inversée.

#FL Bal (Flanger Balance) D>0E–D0<E [10 (40 03 0C)]
Ajuste la balance entre le son saturé qui sera envoyé au flanger et le son saturé non envoyé au flanger. Avec un réglage de D>0E, seul le son saturé sera entendu et avec un réglage de D0<E, seul le son saturé envoyé au flanger sera entendu.
"D" ou "E" dans l'afficheur signifie respectivement des valeurs de 100 pour D (son direct) ou E (son avec effet).

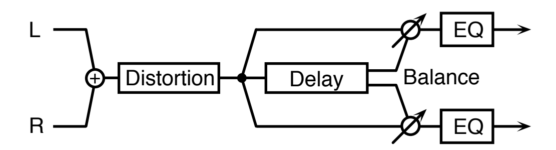
Low Gain -12–+12 [17 (40 03 13)]
Ajuste le gain de la plage des basses fréquences.

Hi Gain (High Gain) -12–+12 [18 (40 03 14)]
Ajuste le gain de la plage des hautes fréquences.

Level (Output Level) 0–127 [20 (40 03 16)]
Détermine le niveau de sortie.

40: DS → Delay (Distortion → Delay) [02H, 05H]

Cet effet connecte une distorsion et un delay en série.



DS Drive (Distortion Drive) 0–127 [1 (40 03 03)]

Détermine le degré de distorsion. Le volume changera avec le degré de distorsion.

+DS Pan (Distortion Output Pan) L63–0–R63 [2 (40 03 04)]

Détermine la position stéréo du son avec distorsion. L63 est l'extrême gauche, 0 le centre et R63 l'extrême droite.

DS Amp (Distortion Amp Simulator Type) Small/BltIn/2-Stk/3-Stk [3 (40 03 05)]

Sélectionne le type d'ampli guitare.

Small: ampli compact
BltIn: ampli intégré
2-Stk: grand ampli deux corps
3-Stk: grand ampli trois corps

DS Amp Sw (Distortion Amp Switch) Off/On [4 (40 03 06)]

Commute on ou off DS Amp.

Dly Time (Delay Time) 0–500ms [6 (40 03 08)]

Détermine le temps qui sépare le début du son direct de celui du son traité.

Dly Fb (Delay Feedback Level) -98%–+98% [7 (40 03 09)]

Détermine le pourcentage (%) du son traité ré-injecté à l'entrée de l'effet. Des valeurs négatives (-) le ré-injectent avec une phase inversée.

Dly HF (Delay HF Damp) 315–8k/Bypass [8 (40 03 0A)]

Détermine la fréquence au-dessus de laquelle le son injecté dans l'effet sera coupé. Si vous ne désirez pas que le son soit coupé, réglez ce paramètre sur Bypass.

#Dly Bal (Delay Balance) D>0E–D0<E [10 (40 03 0C)]

Ajuste la balance entre le son saturé qui sera envoyé au delay et le son saturé non envoyé au delay. Avec un réglage de D>0E, seul le son saturé sera entendu et avec un réglage de D0<E, seul le son saturé envoyé au delay sera entendu.
"D" ou "E" dans l'afficheur signifie respectivement des valeurs de 100 pour D (son direct) ou E (son avec effet).

Low Gain -12–+12 [17 (40 03 13)]

Ajuste le gain de la plage des basses fréquences.

Hi Gain (High Gain) -12–+12 [18 (40 03 14)]

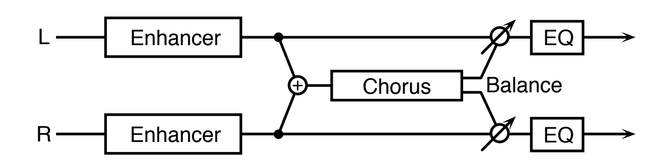
Ajuste le gain de la plage des hautes fréquences.

Level (Output Level) 0–127 [20 (40 03 16)]

Détermine le niveau de sortie.

41: EH → Chorus (Enhancer → Chorus) [02H, 06H]

Cet effet connecte un enhancer et un chorus en série.



+EH Sens (Enhancer Sensitivity) 0–127 [1 (40 03 03)]

Détermine la sensibilité de l'enhancer.

EH Mix (Enhancer Mix Level) 0–127 [2 (40 03 04)]

Détermine le rapport entre les harmoniques générées par l'enhancer et le son direct.

Cho Dly (Chorus Pre Delay) 0–100ms [6 (40 03 08)]

Détermine le temps qui sépare le début du son direct de celui du son de chorus.

Cho Rate (Chorus Rate) 0.05–10.0 [7 (40 03 09)]

Détermine la vitesse de modulation de l'effet chorus.

Cho Depth (Chorus Depth) 0–127 [8 (40 03 0A)]

Détermine l'amplitude de modulation de l'effet chorus.

#Cho Bal (Chorus Balance) D>0E–D0<E [10 (40 03 0C)]

Ajuste la balance entre le son saturé qui sera envoyé au chorus et le son saturé non envoyé au chorus. Avec un réglage de D>0E, seul le son saturé sera entendu et avec un réglage de D0<E, seul le son saturé envoyé au chorus sera entendu.
"D" ou "E" dans l'afficheur signifie respectivement des valeurs de 100 pour D (son direct) ou E (son avec effet).

Low Gain -12–+12 [17 (40 03 13)]

Ajuste le gain de la plage des basses fréquences.

Hi Gain (High Gain) -12–+12 [18 (40 03 14)]

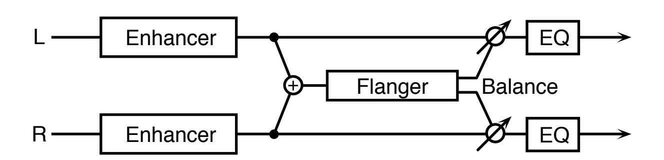
Ajuste le gain de la plage des hautes fréquences

Level (Output Level) 0–127 [20 (40 03 16)]

Détermine le niveau de sortie.

42: EH → Flanger (Enhancer → Flanger) [02H, 07H]

Cet effet connecte un enhancer et un flanger en série.



+EH Sens (Enhancer Sensitivity) 0–127 [1 (40 03 03)]
Détermine la sensibilité de l'enhancer.

EH Mix (Enhancer Mix Level) 0–127 [2 (40 03 04)]
Détermine le rapport entre les harmoniques générées par l'enhancer et le son direct.

FL Dly (Flanger Pre Delay) 0–100ms [6 (40 03 08)]
Détermine le temps qui sépare le début du son direct de celui du son traité.

FL Rate (Flanger Rate) 0.05–10.0 [7 (40 03 09)]
Ajuste la vitesse de modulation de l’effet flanger.

FL Depth (Flanger Depth) 0–127 [8 (40 03 0A)]
Ajuste l'amplitude de modulation de l’effet flanger.

FL Fb (Flanger Feedback Level) -98%–+98% [9 (40 03 0B)]
Détermine le pourcentage (%) du son traité ré-injecté à l'entrée de l'effet. Des valeurs négatives (-) le ré-injectent avec une phase inversée.

#FL Bal (Flanger Balance) D>0E–D0<E [10 (40 03 0C)]
Ajuste la balance entre le son saturé qui sera envoyé au flanger et le son saturé non envoyé au flanger. Avec un réglage de D>0E, seul le son saturé sera entendu et avec un réglage de D0<E, seul le son saturé envoyé au flanger sera entendu.
“D” ou “E” dans l’afficheur signifie respectivement des valeurs de 100 pour D (son direct) ou E (son avec effet).

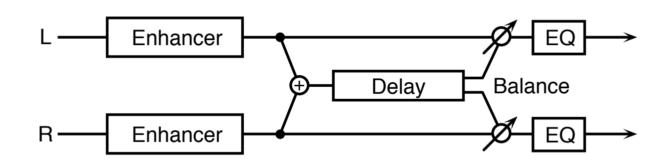
Low Gain -12–+12 [17 (40 03 13)]
Ajuste le gain de la plage des basses fréquences.

Hi Gain (High Gain) -12–+12 [18 (40 03 14)]
Ajuste le gain de la plage des hautes fréquences.

Level (Output Level) 0–127 [20 (40 03 16)]
Détermine le niveau de sortie.

43: EH → Delay (Enhancer → Delay) [02H, 08H]

Cet effet connecte un enhancer et un delay en série.



+EH Sens (Enhancer Sensitivity) 0–127 [1 (40 03 03)]
Détermine la sensibilité de l'enhancer.

EH Mix (Enhancer Mix Level) 0–127 [2 (40 03 04)]
Détermine le rapport entre les harmoniques générées par l'enhancer et le son direct.

Dly Time (Delay Time) 0–500ms [6 (40 03 08)]
Détermine le temps qui sépare le début du son direct de celui du son traité.

Dly Fb (Delay Feedback Level) -98%–+98% [7 (40 03 09)]
Détermine le pourcentage (%) du son traité ré-injecté à l'entrée de l'effet. Des valeurs négatives (-) le ré-injectent avec une phase inversée.

Dly HF (Delay HF Damp) 315–8k/Bypass [8 (40 03 0A)]
Détermine la fréquence au-dessus de laquelle le son injecté dans l'effet sera coupé. Si vous ne désirez pas que le son soit coupé, réglez ce paramètre sur Bypass.

#Dly Bal (Delay Balance) D>0E–D0<E [10 (40 03 0C)]
Ajuste la balance entre le son saturé qui sera envoyé au delay et le son saturé non envoyé au delay. Avec un réglage de D>0E, seul le son saturé sera entendu et avec un réglage de D0<E, seul le son saturé envoyé au delay sera entendu.
“D” ou “E” dans l’afficheur signifie respectivement des valeurs de 100 pour D (son direct) ou E (son avec effet).

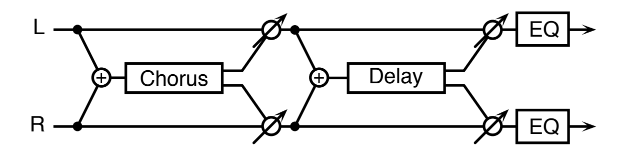
Low Gain -12–+12 [17 (40 03 13)]
Ajuste le gain de la plage des basses fréquences.

Hi Gain (High Gain) -12–+12 [18 (40 03 14)]
Ajuste le gain de la plage des hautes fréquences.

Level (Output Level) 0–127 [20 (40 03 16)]
Détermine le niveau de sortie.

44: Cho → Delay (Chorus → Delay) [02H, 09H]

Cet effet connecte un chorus et un delay en série.



Cho Dly (Chorus Pre Delay) 0–100ms [1 (40 03 03)]
Détermine le temps qui sépare le début du son direct de celui du son retardé.

Cho Rate (Chorus Rate) 0.05–10.0 [2 (40 03 04)]
Détermine la vitesse de modulation de l'effet chorus.

Cho Depth (Chorus Depth) 0–127 [3 (40 03 05)]
Détermine l'amplitude de modulation de l'effet chorus.

+Cho Bal (Chorus Balance) D>0E–D0<E [5 (40 03 07)]
Ajuste la balance entre le son qui sera envoyé au chorus et le son non envoyé au chorus. Avec un réglage de D>0E, seul le son direct sera entendu et avec un réglage de D0<E, seul le son avec chorus sera entendu.
“D” ou “E” dans l’afficheur signifie respectivement des valeurs de 100 pour D (son direct) ou E (son avec effet).

Dly Time (Delay Time) 0–500ms [6 (40 03 08)]
Détermine le temps qui sépare le son d'origine du son retardé.

Dly Fb (Delay Feedback Level) -98%–+98% [7 (40 03 09)]
Détermine le pourcentage (%) du son traité ré-injecté à l'entrée de l'effet. Des valeurs négatives (-) le ré-injectent avec une phase inversée.

Dly HF (Delay HF Damp) 315–8k/Bypass [8 (40 03 0A)]
Détermine la fréquence au-dessus de laquelle le son injecté dans l'effet sera coupé. Si vous ne désirez pas que le son soit coupé, réglez ce paramètre sur Bypass.

#Dly Bal (Delay Balance) D>0E–D0<E [10 (40 03 0C)]
Ajuste la balance entre le son qui sera envoyé au delay et le son saturé non envoyé au delay. Avec un réglage de D>0E, seul le son de chorus sera entendu et avec un réglage de D0<E, seul le son de chorus envoyé au delay sera entendu.
“D” ou “E” dans l’afficheur signifie respectivement des valeurs de 100 pour D (son direct) ou E (son avec effet).

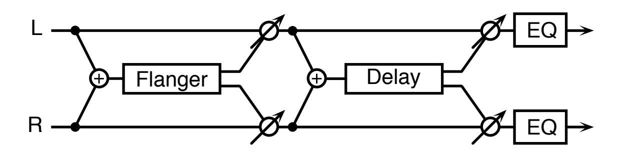
Low Gain -12–+12 [17 (40 03 13)]
Ajuste le gain de la plage des basses fréquences.

Hi Gain (High Gain) -12–+12 [18 (40 03 14)]
Ajuste le gain de la plage des hautes fréquences.

Level (Output Level) 0–127 [20 (40 03 16)]
Détermine le niveau de sortie.

45: FL → Delay (Flanger → Delay) [02H, 0AH]

Cet effet connecte un flanger et un delay.



FL Dly (Flanger Pre Delay) 0–100ms [1 (40 03 03)]
Détermine le temps qui sépare le début du son direct de celui du son traité.

FL Rate (Flanger Rate) 0.05–10.0 [2 (40 03 04)]
Ajuste la vitesse de modulation.

FL Depth (Flanger Depth) 0–127 [3 (40 03 05)]
Ajuste l'amplitude de modulation.

+FL Fb (Flanger Feedback Level) -98%–+98% [4 (40 03 06)]
Détermine le pourcentage (%) du son traité ré-injecté à l'entrée de l'effet. Des valeurs négatives (-) le ré-injectent avec une phase inversée.

FL Bal (Flanger Balance) D>0E–D0<E [5 (40 03 07)]
Ajuste la balance entre le son qui sera envoyé au flanger et le son non envoyé au flanger. Avec un réglage de D>0E, seul le son direct sera entendu et avec un réglage de D0<E, seul le son avec flanger sera entendu.
“D” ou “E” dans l’afficheur signifie respectivement des valeurs de 100 pour D (son direct) ou E (son avec effet).

Dly Time (Delay Time) 0–500ms [6 (40 03 08)]
Détermine le temps qui sépare le son d'origine du son retardé.

Dly Fb (Delay Feedback Level) -98%–+98% [7 (40 03 09)]
Détermine le pourcentage (%) du son traité ré-injecté à l'entrée de l'effet. Des valeurs négatives (-) le ré-injectent avec une phase inversée.

Dly HF (Delay HF Damp) 315–8k/Bypass [8 (40 03 0A)]
Détermine la fréquence au-dessus de laquelle le son injecté dans l'effet sera coupé. Si vous ne désirez pas que le son soit coupé, réglez ce paramètre sur Bypass.

#Dly Bal (Delay Balance) D>0E–D0<E [10 (40 03 0C)]
Ajuste la balance entre le son qui sera envoyé au delay et le son saturé non envoyé au delay. Avec un réglage de D>0E, seul le son de flanger sera entendu et avec un réglage de D0<E, seul le son de flanger envoyé au delay sera entendu.
“D” ou “E” dans l’afficheur signifie respectivement des valeurs de 100 pour D (son direct) ou E (son avec effet).

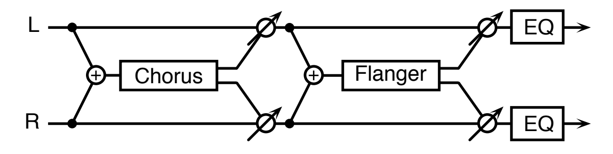
Low Gain -12–+12 [17 (40 03 13)]
Ajuste le gain de la plage des basses fréquences.

Hi Gain (High Gain) -12–+12 [18 (40 03 14)]
Ajuste le gain de la plage des hautes fréquences.

Level (Output Level) 0–127 [20 (40 03 16)]
Détermine le niveau de sortie.

46: Cho → Flanger (Chorus → Flanger) [02H, 0BH]

Cet effet connecte un chorus et un flanger en série.



Cho Dly (Chorus Pre Delay) 0–100ms [1 (40 03 03)]
Détermine le temps qui sépare le début du son direct de celui du son retardé.

Cho Rate (Chorus Rate) 0.05–10.0 [2 (40 03 04)]
Détermine la vitesse de modulation de l'effet chorus.

Cho Depth (Chorus Depth) 0–127 [3 (40 03 05)]
Détermine l'amplitude de modulation de l'effet chorus.

+Cho Bal (Chorus Balance) D>0E–D0<E [5 (40 03 07)]
Ajuste la balance entre le son qui sera envoyé au chorus et le son non envoyé au chorus. Avec un réglage de D>0E, seul le son direct sera entendu et avec un réglage de D0<E, seul le son avec chorus sera entendu.
"D" ou "E" dans l'afficheur signifie respectivement des valeurs de 100 pour D (son direct) ou E (son avec effet).

FL Dly (Flanger Pre Delay) 0–100ms [6 (40 03 08)]
Détermine le temps qui sépare le début du son direct de celui du son traité.

FL Rate (Flanger Rate) 0.05–10.0 [7 (40 03 09)]
Ajuste la vitesse de modulation de l'effet flanger.

FL Depth (Flanger Depth) 0–127 [8 (40 03 0A)]
Ajuste l'amplitude de modulation de l'effet flanger.

FL Fb (Flanger Feedback Level) -98%–+98% [9 (40 030B)]
Détermine le pourcentage (%) du son traité ré-injecté à l'entrée de l'effet. Des valeurs négatives (-) le ré-injectent avec une phase inversée.

#FL Bal (Flanger Balance) D>0E–D0<E [10 (40 03 0C)]
Ajuste la balance entre le son qui sera envoyé au flanger et le son non envoyé au flanger. Avec un réglage de D>0E, seul le son de chorus sera entendu et avec un réglage de D0<E, seul le son de chorus envoyé au flanger sera entendu.
"D" ou "E" dans l'afficheur signifie respectivement des valeurs de 100 pour D (son direct) ou E (son avec effet).

Low Gain -12–+12 [17 (40 03 13)]
Ajuste le gain de la plage des basses fréquences.

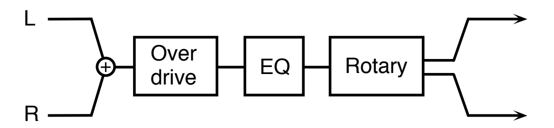
Hi Gain (High Gain) -12–+12 [18 (40 03 14)]
Ajuste le gain de la plage des hautes fréquences.

Level (Output Level) 0–127 [20 (40 03 16)]
Détermine le niveau de sortie.

Effets qui connectent tois types ou plus d'effet en série (série 3/série 4/série 5)

47: Rotary Multi [03H, 00H]

Connecte un overdrive (OD), un égaliseur 3 bandes (EQ), et un effet Rotary (RT) en série.



● OD (Overdrive)

+OD Drive 0–127 [1 (40 03 03)]
Détermine le degré de saturation. Le volume changera avec le degré de saturation.

OD Sw (Overdrive Switch) Off/On [2 (40 03 04)]
Commute l'effet Overdrive on/off.

● EQ (Egaliseur)

EQ L Gain (EQ Low Gain) -12–+12 [3 (40 03 05)]
Spécifie le gain des basses fréquences.

EQ M Fq (EQ Mid Frequency) 200–6.3k [4 (40 03 06)]
Règle la fréquence centrale pour la plage des médium.

EQ M Q (EQ Mid Q) 0.5/1.0/2.0/4.0/9.0 [5 (40 03 07)]
Ce paramètre ajuste la largeur de la bande qui sera affectée par le réglage gain autour de la fréquence fixée par EQ M Fq. Des valeurs plus élevées donnent un effet sur une zone plus étroite.

EQ M Gain (EQ Mid Gain) -12–+12 [6 (40 03 08)]
Détermine le gain pour la zone de fréquences spécifiée par les deux paramètres EQ M Fq et EQ M Q.

EQ H Gain (EQ High Gain) -12–+12 [7 (40 03 09)]
Spécifie le gain des hautes fréquences.

● RT (Rotary)

RT L Slow (RT Low Frequency Slow Rate) 0.05–10.0 [8 (40 03 0A)]
Règle la vitesse lente (Slow) du rotor des basses fréquences.

RT L Fast (RT Low Frequency Fast Rate) 0.05–10.0 [9 (40 03 0B)]
Règle la vitesse rapide (Fast) du rotor des basses fréquences.

RT Lo Accl (RT Low Frequency Acceleration) 0–15 [10 (40 03 0C)]
Détermine le temps nécessaire au rotor des basses fréquences pour atteindre la vitesse demandée quand on change sa vitesse. Des valeurs basses donnent un temps plus long.

RT Lo Lev (RT Low Frequency Level) 0–127 [11 (40 03 0D)]
Détermine le volume du rotor des basses fréquences.

RT H Slow (RT High Frequency Slow Rate)
0.05–10.0 [12 (40 03 0E)]
Règle la vitesse lente (Slow) du rotor des hautes fréquences.

RT H Fast (RT High Frequency Fast Rate)
0.05–10.0 [13 (40 03 0F)]
Règle la vitesse rapide (Fast) du rotor des hautes fréquences.

RT Hi Accl (RT High Frequency Acceleration)
0–15 [14 (40 03 10)]
Détermine le temps nécessaire au rotor des hautes fréquences pour atteindre la vitesse demandée quand on change sa vitesse. Des valeurs basses donnent un temps plus long.

RT Hi Lev (RT High Frequency Level)
0–127 [15 (40 03 11)]
Détermine le volume du rotor des hautes fréquences.

RT Sept (RT Separation) 0–127 [16 (40 03 12)]
Détermine la dispersion spatiale du son.

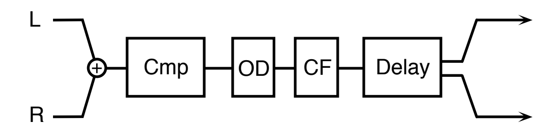
#RT Speed Slow/Fast [17 (40 03 13)]
Change simultanément la vitesse de rotation des rotors de basses et hautes fréquences.

Slow: Ralentit la rotation jusqu'à la vitesse spécifiée (valeurs des paramètres RT L Slow /RT H Slow).
Fast: Accélère la rotation jusqu'à la vitesse spécifiée (valeurs des paramètres RT L Fast /RT H Fast).

Level (Output Level) 0–127 [20 (40 03 16)]
Détermine le niveau de sortie.

48: GTR Multi 1 (Guitar Multi 1) [04H, 00H]

Guitar Multi 1 connecte un compresseur (Cmp), un overdrive ou distorsion (OD), un chorus ou flanger (CF), et un delay en série.



● Cmp (Compresseur)

Cmp Atck (Compressor Attack) 0–127 [1 (40 03 03)]
Détermine le temps d'attaque du son entrant.

Cmp Sus (Compressor Sustain) 0–127 [2 (40 03 04)]
Détermine le temps à partir duquel les sons de bas niveau seront amplifiés jusqu'à obtention du volume désiré. Augmenter la valeur diminuera le temps. Quand cette valeur est modifiée, le niveau change également.

Cmp Level (Compressor Level) 0–127 [3 (40 03 05)]
Détermine le niveau du son du compresseur.

Cmp Sw (Compressor Switch) Off/On [4 (40 03 06)]
Commute le compresseur on/off.

● OD (Overdrive/Distortion)

OD Sel (OD Select) Odrv/Dist [5 (40 03 07)]
Sélectionne soit l'overdrive soit la distorsion.

+OD Drive 0–127 [6 (40 03 08)]
Détermine le degré de saturation. Le volume changera avec le degré de saturation.

OD Amp (OD Amp Simulator Type)
Small/BltIn/2-Stk/3-Stk [7 (40 03 09)]
Sélectionne le type d'ampli guitare.

Small: ampli compact
BltIn: ampli intégré
2-Stk: grand ampli deux corps
3-Stk: grand ampli trois corps

OD Amp Sw (OD Amp Switch) Off/On [8 (40 03 0A)]
Commute OD Amp on/off.

OD L Gain (OD Low Gain) -12–+12 [9 (40 03 0B)]
Spécifie le gain des basses fréquences.

OD H Gain (OD High Gain) -12–+12 [10 (40 03 0C)]
Spécifie le gain des hautes fréquences.

OD Sw (OD Switch) Off/On [11 (40 03 0D)]
Commute l'effet overdrive ou la distorsion on/off.

● CF (Chorus/Flanger)

CF Sel (CF Select) Chorus/Flangr [12 (40 03 0E)]
Sélectionne soit le chorus soit le flanger.

CF Rate 0.05–6.40 [13 (40 03 0F)]
Règle la vitesse de la modulation

CF Depth 0–127 [14 (40 03 10)]
Règle l'amplitude de la de la modulation.

CF Fb (CF Feedback) -98%–+98% [15 (40 03 11)]
Détermine le pourcentage (%) du son traité ré-injecté à l'entrée de l'effet. Des valeurs négatives (-) le ré-injectent avec une phase inversée. Dans le cas du chorus, ce paramètre n'a pas d'effet

CF Mix 0–127 [16 (40 03 12)]
Détermine le volume du son de chorus ou de flanger.

● Dly (Delay)

Dly Time (Delay Time) 0–635ms [17 (40 03 13)]
Détermine le temps qui sépare le son d'origine du son retardé.

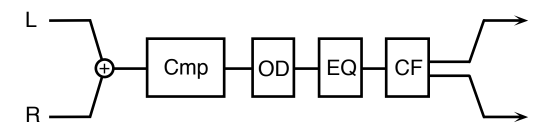
Dly Fb (Delay Feedback Level) 0–127 [18 (40 03 14)]
Détermine le pourcentage (%) du son traité ré-injecté à l'entrée de l'effet.

#Dly Mix (Delay Mix) 0–127 [19 (40 03 15)]
Détermine le volume du son de delay.

Level (Output Level) 0–127 [20 (40 03 16)]
Détermine le niveau de sortie.

49: GTR Multi 2 (Guitar Multi 2) [04H, 01H]

Guitar Multi 2 connecte un compresseur (Cmp), un overdrive ou distorsion (OD), un égaliseur (EQ), et un chorus ou flanger (CF) en série.



● Cmp (Compressor)

Cmp Atck (Compressor Attack) 0–127 [1 (40 03 03)]
Détermine le temps d'attaque du son entrant.

Cmp Sus (Compressor Sustain) 0–127 [2 (40 03 04)]
Détermine le temps à partir duquel les sons de bas niveau seront amplifiés jusqu'à obtention du volume désiré. Augmenter la valeur diminuera le temps. Quand cette valeur est modifiée, le niveau change également.

Cmp Level (Compressor Level) 0–127 [3 (40 03 05)]
Détermine le niveau du son de compresseur.

Cmp Sw (Compressor Switch) Off/On [4 (40 03 06)]
Commute le compresseur on/off

● OD (Overdrive/Distortion)

OD Sel (OD Select) Odrv/Dist [5 (40 03 07)]
Sélectionne soit l'overdrive soit la distorsion.

+OD Drive (OD Drive) 0–127 [6 (40 03 08)]
Détermine le degré de saturation. Le volume changera avec le degré de saturation.

OD Amp (Overdrive Amp Simulator Type) Small/BltIn/2-Stk/3-Stk [7 (40 03 09)]
Sélectionne le type d'ampli guitare.

Small: ampli compact
BltIn: ampli intégré
2-Stk: grand ampli deux corps
3-Stk: grand ampli trois corps

OD Amp Sw (OD Amp Switch) Off/On [8 (40 03 0A)]
Commute OD Amp on/off.

OD Sw (OD Switch) Off/On [9 (40 03 0B)]
Commute l'effet overdrive ou la distorsion on/off.

● EQ (Egaliseur)

EQ L Gain (EQ Low Gain) -12–+12 [10 (40 03 0C)]
Spécifie le gain des basses fréquences.

EQ M Fq (EQ Mid Frequency) 200–6.3k [11 (40 03 0D)]
Règle la fréquence centrale pour la plage des mediums.

EQ M Q (EQ Mid Q) 0.5/1.0/2.0/4.0/9.0 [12 (40 03 0E)]
Ce paramètre ajuste la largeur de la bande qui sera affectée par le réglage gain autour de la fréquence fixée par EQ M Fq. Des valeurs plus élevées donnent un effet sur une zone plus étroite.

EQ M Gain (EQ Mid Gain) -12–+12 [13 (40 03 0F)]
Détermine le gain pour la zone de fréquences spécifiée par les deux paramètres EQ M Fq et EQ M Q.

EQ H Gain (EQ High Gain) -12–+12 [14 (40 03 10)]
Spécifie le gain des hautes fréquences.

● CF (Chorus/Flanger)

CF Sel (CF Select) Chorus/Flangr [15 (40 03 11)]
Sélectionne soit le chorus soit le flanger.

CF Rate 0.05–6.40 [16 (40 03 12)]
Règle la vitesse de la modulation.

CF Depth 0–127 [17 (40 03 13)]
Règle l'amplitude de la de la modulation.

CF Fb (CF Feedback) -98%–+98% [18 (40 03 14)]
Détermine le pourcentage (%) du son traité ré-injecté à l'entrée de l'effet. Des valeurs négatives (-) le ré-injectent avec une phase inversée.

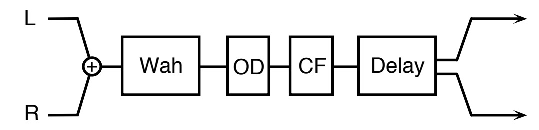
* *Dans le cas du chorus, ce paramètre n'a pas d'effet.*

#CF Mix (CF Mix) 0–127 [19 (40 03 15)]
Détermine le volume du son de chorus ou de flanger.

Level (Output Level) 0–127 [20 (40 03 16)]
Détermine le niveau de sortie.

50: GTR Multi 3 (Guitar Multi 3) [04H, 02H]

Guitar Multi 3 connecte Wah (Wah), Overdrive ou Distortion (OD), Chorus ou Flanger (CF), et Delay (Dly) en série.



● Wah (wah-wah)

Wah Fil (Wah Filter Type) LPF/BPF [1 (40 03 03)]

Détermine le type de filtre.

LPF: L'effet s'appliquera sur une large plage de fréquences.

BPF: L'effet s'appliquera sur une étroite plage de fréquences.

+Wah Man (Wah Manual) 0–127 [2 (40 03 04)]

Détermine la fréquence centrale à partir de laquelle l'effet s'applique.

Wah Peak 0–127 [3 (40 03 05)]

Ajuste l'intensité de l'effet wah-wah qui se produira à proximité de la fréquence centrale. Des réglages plus bas font s'appliquer l'effet à une plus large plage autour de la fréquence centrale. Des réglages plus élevés font s'appliquer l'effet sur une plage plus étroite.

Wah Sw (Wah Switch) Off/On [4 (40 03 06)]

Commute Wah on/off.

● OD (Overdrive/Distortion)

OD Sel (OD Select) Odrv/Dist [5 (40 03 07)]

Sélectionne soir l'overdrive soit la distorsion.

#OD Drive (Overdrive Drive) 0–127 [6 (40 03 08)]

Détermine le degré de saturation. Le volume changera avec le degré de saturation.

OD Amp (Overdrive Amp Simulator Type) Small/BltIn/2-Stk/3-Stk [7 (40 03 09)]

Sélectionne le type d'ampli guitare.

Small: ampli compact
BltIn: ampli intégré
2-Stk: grand ampli deux corps
3-Stk: grand ampli trois corps

OD Amp Sw (OD Amp Switch) Off/On [8 (40 03 0A)]

Commute OD Amp on/off.

OD L Gain (OD Low Gain) -12–+12 [9 (40 03 0B)]

Spécifie le gain des basses fréquences.

OD H Gain (OD High Gain) -12–+12 [10 (40 03 0C)]

Spécifie le gain des hautes fréquences.

OD Sw (OD Switch) Off/On [11 (40 03 0D)]

Commute l'effet overdrive ou la distorsion on/off.

● CF (Chorus/Flanger)

CF Sel (CF Select) Chorus/Flangr [12 (40 03 0E)]

Sélectionne soit le chorus soit le flanger.

CF Rate 0.05–6.40 [13 (40 03 0F)]

Règle la vitesse de la modulation.

CF Depth 0–127 [14 (40 03 10)]

Règle l'amplitude de la de la modulation.

CF Fb (CF Feedback) -98%–+98% [15 (40 03 11)]

Détermine le pourcentage (%) du son traité ré-injecté à l'entrée de l'effet. Des valeurs négatives (-) le ré-injectent avec une phase inversée.

* *Dans le cas du chorus, ce paramètre n'a pas d'effet.*

CF Mix 0–127 [16 (40 03 12)]

Détermine le volume du son de chorus ou de flanger.

● Dly (Delay)

Dly Time (Delay Time) 0–635ms [17 (40 03 13)]

Détermine le temps qui sépare le son d'origine du son retardé.

Dly Fb (Delay Feedback Level) 0–127 [18 (40 03 14)]

Détermine la quantité du son traité ré-injecté à l'entrée de l'effet.

Dly Mix (Delay Mix) 0–127 [19 (40 03 15)]

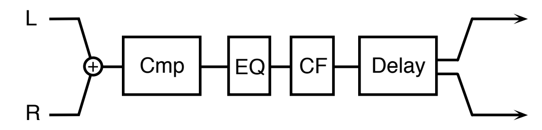
Détermine le volume du son de delay.

Level (Output Level) 0–127 [20 (40 03 16)]

Détermine le niveau de sortie.

51: Clean Gt Multi1 (Clean Guitar Multi 1) [04H, 03H]

Clean Guitar Multi 1 connecte Compressor (Cmp), Equalizer (EQ), Chorus ou Flanger (CF), et Delay (Dly) en série.



● Cmp (Compressor)

Cmp Atck (Compressor Attack) 0–127 [1 (40 03 03)]
Détermine le temps d'attaque du son entrant.

Cmp Sus (Compressor Sustain) 0–127 [2 (40 03 04)]
Détermine le temps à partir duquel les sons de bas niveau seront amplifiés jusqu'à obtention du volume désiré. Augmenter la valeur diminuera le temps. Quand cette valeur est modifiée, le niveau change également.

Cmp Level (Compressor Level) 0–127 [3 (40 03 05)]
Détermine le niveau du son.

Cmp Sw (Compressor Switch) Off/On [4 (40 03 06)]
Commute le compresseur on/off.

● EQ (Egaliseur)

EQ L Gain (EQ Low Gain) -12–+12 [5 (40 03 07)]
Spécifie le gain des basses fréquences.

EQ M Fq (EQ Mid Frequency) 200–6.3k [6 (40 03 08)]
Règle la fréquence centrale pour la plage des médium.

EQ M Q (EQ Mid Q) 0.5/1.0/2.0/4.0/9.0 [7 (40 03 09)]
Ce paramètre ajuste la largeur de la bande qui sera affectée par le réglage gain autour de la fréquence fixée par EQ M Fq. Des valeurs plus élevées donnent un effet sur une zone plus étroite.

EQ M Gain (EQ Mid Gain) -12–+12 [8 (40 03 0A)]
Détermine le gain pour la zone de fréquences spécifiée par les deux paramètres EQ M Fq et EQ M Q.

EQ H Gain (EQ High Gain) -12–+12 [9 (40 03 0B)]
Spécifie le gain des hautes fréquences.

● CF (Chorus/Flanger)

CF Sel (CF Select) Chorus/Flangr [10 (40 03 0C)]
Sélectionne soit le chorus soit le flanger.

CF Rate 0.05–6.40 [11 (40 03 0D)]
Règle la vitesse de la modulation.

CF Depth 0–127 [12 (40 03 0E)]
Règle l'amplitude de la de la modulation.

CF Fb (CF Feedback) -98%–+98% [13 (40 03 0F)]
Détermine le pourcentage (%) du son traité ré-injecté à l'entrée de l'effet. Des valeurs négatives (-) le ré-injectent avec une phase inversée.

* *Dans le cas du chorus, ce paramètre n'a pas d'effet.*

+CF Mix (CF Mix) 0–127 [14 (40 03 10)]
Détermine le volume du son de chorus ou de flanger.

● Dly (Delay)

Dly Time (Delay Time) 0–635ms [15 (40 03 11)]
Détermine le temps qui sépare le son d'origine du son retardé.

Dly Fb (Delay Feedback Level) 0–127 [16 (40 03 12)]
Détermine la quantité du son traité ré-injecté à l'entrée de l'effet.

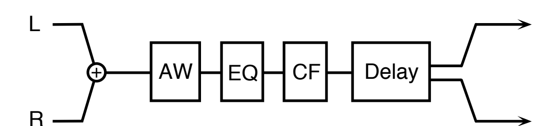
Dly HF (Delay HF Damp) 315-8k/Bypass[17 (40 03 13)]
Détermine la fréquence au-dessus de laquelle le son injecté dans l'effet sera coupé. Si vous ne désirez pas que le son soit coupé, réglez ce paramètre sur Bypass.

#Dly Mix (Delay Mix) 0–127 [18 (40 03 14)]
Détermine le volume du son de delay.

Level (Output Level) 0–127 [20 (40 03 16)]
Détermine le niveau de sortie.

52: Clean Gt Multi2 (Clean Guitar Multi 2) [04H, 04H]

Clean Gt Multi 2 (Clean Guitar Multi 2)[04H, 04H] Clean Guitar Multi 2 connecte Auto-wah (AW), Equalizer (EQ), Chorus ou Flanger (CF), et Delay (Dly) en série.



● AW (Auto-wah)

AW Filter (Auto-wah Filter Type) LPF/BPF [1 (40 03 03)]
Détermine le type de filtre.

- LPF: L'effet s'appliquera sur une large plage de fréquences.
- BPF: L'effet s'appliquera sur une étroite plage de fréquences.

+AW Man (Auto-wah Manual) 0–127 [2 (40 03 04)]
Détermine la fréquence centrale à partir de laquelle l'effet s'applique.

AW Peak (Auto-wah Peak) 0–127 [3 (40 03 05)]
Ajuste l'intensité de l'effet wah-wah qui se produira à proximité de la fréquence centrale. Des réglages plus bas font s'appliquer l'effet à une plus large plage autour de la fréquence centrale. Des réglages plus élevés font s'appliquer l'effet sur une plage plus étroite.

AW Rate (Auto-wah Rate) 0.05–6.40 [4 (40 03 06)]
Détermine la vitesse de la modulation.

AW Depth (Auto-wah Depth) 0–127 [5 (40 03 07)]
Détermine l'amplitude de la modulation.

AW Sw (Auto-wah Switch) Off/On [6 (40 03 08)]
Commute Auto-wah on/off.

● EQ (Egaliseur)

EQ L Gain (EQ Low Gain) -12–+12 [7 (40 03 09)]
Spécifie le gain des basses fréquences.

EQ M Fq (EQ Mid Frequency) 200–6.3k [8 (40 03 0A)]
Règle la fréquence centrale pour la plage des médium.

EQ M Q (EQ Mid Q) 0.5/1.0/2.0/4.0/9.0 [9 (40 03 0B)]
Ce paramètre ajuste la largeur de la bande qui sera affectée par le réglage gain autour de la fréquence fixée par EQ M Fq. Des valeurs plus élevées donnent un effet sur une zone plus étroite.

EQ M Gain (EQ Mid Gain) -12–+12 [10 (40 03 0C)]
Détermine le gain pour la zone de fréquences spécifiée par les deux paramètres EQ M Fq et EQ M Q.

EQ H Gain (EQ High Gain) -12–+12 [11 (40 03 0D)]
Spécifie le gain des hautes fréquences.

● CF (Chorus/Flanger)

CF Sel (CF Select) Chorus/Flangr [12 (40 03 0E)]
Sélectionne soit le chorus soit le flanger.

CF Rate 0.05–6.40 [13 (40 03 0F)]
Règle la vitesse de la modulation.

CF Depth 0–127 [14 (40 03 10)]
Règle l'amplitude de la de la modulation.

CF Fb (CF Feedback) -98%–+98% [15 (40 03 11)]
Détermine le pourcentage (%) du son traité ré-injecté à l'entrée de l'effet. Des valeurs négatives (-) le ré-injectent avec une phase inversée.

* *Dans le cas du chorus, ce paramètre n'a pas d'effet.*

CF Mix 0–127 [16 (40 03 12)]
Détermine le volume du son de chorus ou de flanger.

● Dly (Delay)

Dly Time (Delay Time) 0–635ms [17 (40 03 13)]
Détermine le temps qui sépare le son d'origine du son retardé.

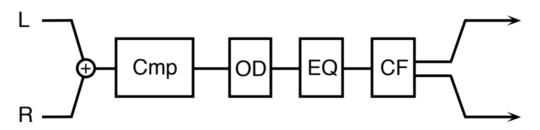
Dly Fb (Delay Feedback Level) 0–127 [18 (40 03 14)]
Détermine le pourcentage (%) du son traité ré-injecté à l'entrée de l'effet.

#Dly Mix (Delay Mix) 0–127 [19 (40 03 15)]
Détermine le volume du son de delay.

Level (Output Level) 0–127 [20 (40 03 16)]
Détermine le niveau de sortie.

53: Bass Multi [04H, 05H]

Bass Multi connecte un Compressor (Cmp), Overdrive ou Distortion (OD), Equalizer (EQ), et Chorus ou Flanger (CF) en série.



● Cmp (Compresseur)

Cmp Atck (Compressor Attack) 0–127 [1 (40 03 03)]
Détermine le temps d'attaque du son entrant.

Cmp Sus (Compressor Sustain) 0–127 [2 (40 03 04)]
Détermine le temps à partir duquel les sons de bas niveau seront amplifiés jusqu'à obtention du volume désiré. Augmenter la valeur diminuera le temps. Quand cette valeur est modifiée, le niveau change également.

Cmp Level (Compressor Level) 0–127 [3 (40 03 05)]
Détermine le niveau du son.

Cmp Sw (Compressor Switch) Off/On [4 (40 03 06)]
Commute le compresseur on/off.

● OD (Overdrive/Distortion)

OD Sel (OD Select) Odrv/Dist [5 (40 03 07)]
Sélectionne soir l'overdrive soit la distorsion.

+OD Drive (OD Drive) 0–127 [6 (40 03 08)]
Détermine le degré de saturation. Le volume changera avec le degré de saturation.

OD Amp (Overdrive Amp simulation Type) Small/BltIn/2-Stk [7 (40 03 09)]
Sélectionne le type d'ampli guitare.

Small: ampli compact
BltIn: ampli intégré
2-Stk: grand ampli deux corps
3-Stk: grand ampli trois corps

OD Amp Sw (OD Amp Switch) Off/On [8 (40 03 0A)]
Commute OD Amp on/off.

OD Sw (OD Switch) Off/On [9 (40 03 0B)]
Commute l'effet overdrive ou la distorsion on/off.

● EQ (Equalizer)

EQ L Gain (EQ Low Gain) -12–+12 [10 (40 03 0C)]
Spécifie le gain des basses fréquences.

EQ M Fq (EQ Mid Frequency) 200–6.3k [11 (40 03 0D)]
Règle la fréquence centrale pour la plage des mediums.

EQ M Q (EQ Mid Q) 0.5/1.0/2.0/4.0/9.0 [12 (40 03 0E)]
Ce paramètre ajuste la largeur de la bande qui sera affectée par le réglage gain autour de la fréquence fixée par EQ M Fq. Des valeurs plus élevées donnent un effet sur une zone plus étroite.

EQ M Gain (EQ Mid Gain) -12–+12 [13 (40 03 0F)]
Détermine le gain pour la zone de fréquences spécifiée par les deux paramètres EQ M Fq et EQ M Q.

EQ H Gain (EQ High Gain) -12–+12 [14 (40 03 10)]
Spécifie le gain des hautes fréquences.

● CF (Chorus/Flanger)

CF Sel (CF Select) Chorus/Flangr [15 (40 03 11)]
Sélectionne soit le chorus soit le flanger.

CF Rate 0.05–6.40 [16 (40 03 12)]
Règle la vitesse de la modulation.

CF Depth 0–127 [17 (40 03 13)]
Règle l'amplitude de la modulation.

CF Fb (CF Feedback) -98%–+98% [18 (40 03 14)]
Détermine le pourcentage (%) du son traité ré-injecté à l'entrée de l'effet. Des valeurs négatives (-) le ré-injectent avec une phase inversée.

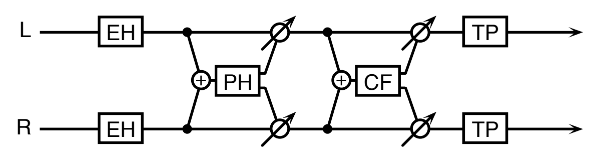
* *Dans le cas du chorus, ce paramètre n'a pas d'effet.*

#CF Mix (CF Mix) 0–127 [19 (40 03 15)]
Détermine le volume du son de chorus ou de flanger.

Level (Output Level) 0–127 [20 (40 03 16)]
Détermine le niveau de sortie.

54: Rhodes Multi [04H, 06H]

Rhodes Multi connecte des effets Enhancer (EH), Phaser (PH), Chorus ou Flanger (CF), et Tremolo ou Pan (TP) en série.



● EH (Enhancer)

EH Sens (Enhancer Sensitivity) 0–127 [1 (40 03 03)]
Détermine la sensibilité de l'enhancer.

EH Mix (Enhancer Mix Level) 0–127 [2 (40 03 04)]
Détermine le rapport entre les harmoniques générées par l'enhancer et le son direct.

● PH (Phaser)

PH Man (Phaser Manual) 100–8.0k [3 (40 03 05)]
Ajuste la fréquence de base depuis laquelle le son sera modulé.

PH Rate (Phaser Rate) 0.05–6.40 [4 (40 03 06)]
Détermine la fréquence (période) de modulation.

PH Depth (Phaser Depth) 0–127 [5 (40 03 07)]
Détermine l'amplitude de modulation.

PH Reso (Phaser Resonance) 0–127 [6 (40 03 08)]
Ajuste l'intensité d'accentuation ajoutée à la plage de fréquences entourant la fréquence de base déterminée par le réglage du paramètre.

PH Mix (Phaser Mix) 0–127 [7 (40 03 09)]
Ajuste le rapport de mixage entre son à phase décalée et son direct.

● CF (Chorus/Flanger)

CF Sel (CF Select) Chorus/Flangr [8 (40 03 0A)]
Sélectionne soit le chorus soit le flanger.

CF LPF (CF Low Pass Filter) 250–6.3k/Bypass [9 (40 03 0B)]
Coupe la plage des hautes fréquences du son de chorus ou flanger.

CF Dly (CF Pre Delay) 0–100ms [10 (40 03 0C)]
Détermine le temps qui sépare le début du son direct de celui du son de chorus.

CF Rate 0.05–6.40 [11 (40 03 0D)]
Règle la vitesse de la modulation.

CF Depth 0–127 [12 (40 03 0E)]
Règle l'amplitude de la modulation.

CF Fb (CF Feedback Level) -98%–+98% [13 (40 03 0F)]
Détermine le pourcentage (%) du son traité ré-injecté à l'entrée de l'effet. Des valeurs négatives (-) le ré-injectent avec une phase inversée.

* *Dans le cas du chorus, ce paramètre n'a pas d'effet.*

CF Mix 0–127 [14 (40 03 10)]
Détermine le volume du son de chorus ou de flanger.

● TP (Tremolo/Pan)

TP Sel (TP Select) Trem/Pan [15 (40 03 11)]
Sélectionne soit le trémolo soit le panoramique.

TP Mod WV (TP Modulation Wave) Tri/Sqr/Sin/Saw1/Saw2 [16 (40 03 12)]
Détermine le type de modulation (sa forme d'onde).

- Tri: le son sera modulé comme une onde triangulaire.
- Sqr: le son sera modulé comme une onde carrée.
- Sin: le son sera modulé comme une onde sinusoïdale.
- Saw1,2: le son sera modulé comme une onde en dents de scie.

Les dents de Saw1 et Saw2 pointent en des directions opposées.



+TP Mod RT (TP Modulation Rate) 0.05–6.40 [17 (40 03 13)]
Ajuste la vitesse de modulatio.

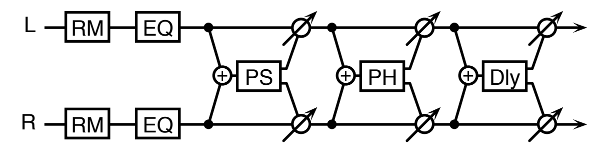
#TP Mod Dep (TP Modulation Depth) 0–127 [18 (40 03 14)]
Détermine l'amplitude de modulation.

TP Sw (TP Switch) Off/On [19 (40 03 15)]
Commute on/of le tremolo ou le panoramique.

Level (Output Level) 0–127 [20 (40 03 16)]
Détermine le niveau de sortie.

55: Keyboard Multi [05H, 00H]

Connecte les effets Ring Modulator (RM), Equalizer (EQ), Pitch Shifter (PS), Phaser (PH) et Delay (Dly) en série.
Le modulateur en anneau est un effet qui applique une modulation ample au son entrant, produisant un son de cloche.



● RM (Modulateur en anneau)

+RM Mod Freq (RM Modulation Frequency) 0–127 [1 (40 03 03)]
Détermine la fréquence à laquelle la modulation est appliquée.

#RM Bal (RM Balance) D>0E–D0<E [2 (40 03 04)]
Ajuste la balance entre le son direct et le son avec effet.
“D” ou “E” dans l’afficheur signifie respectivement des valeurs de 100 pour D (son direct) ou E (son avec effet).

● EQ (Egaliseur)

EQ L Gain (EQ Low Gain) -12–+12 [3 (40 03 05)]
Spécifie le gain des basses fréquences.

EQ M Fq (EQ Mid Frequency) 200–6.3k [4 (40 03 06)]
Règle la fréquence centrale pour la plage des médium.

EQ M Q (EQ Mid Q) 0.5/1.0/2.0/4.0/9.0 [5 (40 03 07)]
Ce paramètre ajuste la largeur de la bande qui sera affectée par le réglage gain autour de la fréquence fixée par EQ M Fq. Des valeurs plus élevées donnent un effet sur une zone plus étroite.

EQ M Gain (EQ Mid Gain) -12–+12 [6 (40 03 08)]
Détermine le gain pour la zone de fréquences spécifiée par les deux paramètres EQ M Fq et EQ M Q.

EQ H Gain (EQ High Gain) -12–+12 [7 (40 03 09)]
Spécifie le gain des hautes fréquences.

● PS (Pitch Shifter)

PS Coarse (PS Coarse Pitch) -24–0–+12 [8 (40 03 0A)]
Ajuste la hauteur de transposition en demi-tons (-2–+1 octaves).

PS Fine (PS Fine Pitch) -100–0–+100 [9 (40 03 0B)]
Affine la hauteur de transposition par paliers de 2 centièmes (-100–+100 centièmes).

PS Mode (PS Shifter Mode) 1–5 [10 (40 03 0C)]
Des réglages élevés donnent une réponse plus lente mais plus stable.

PS Bal (PS Balance) D>0E–D0<E [11 (40 03 0D)]
Ajuste la balance de volume entre le son direct et le son avec effet.
“D” ou “E” dans l’afficheur signifie respectivement des valeurs de 100 pour D (son direct) ou E (son avec effet).

● PH (Phaser)

PH Man (Phaser Manual) 100–8.0k [12 (40 03 0E)]
Ajuste la fréquence centrale depuis laquelle le son sera modulé.

PH Rate (Phaser Rate) 0.05–6.40 [13 (40 03 0F)]
Détermine la fréquence (période) de modulation.

PH Depth (Phaser Depth) 0–127 [14 (40 03 10)]
Détermine l'amplitude de modulation.

PH Reso (Phaser Resonance) 0–127 [15 (40 03 11)]
Ajuste l'intensité d'accentuation ajoutée à la plage de fréquences entourant la fréquence de base déterminée par le réglage du paramètre PH Man.

PH Mix (Phaser Mix) 0–127 [16 (40 03 12)]
Ajuste le rapport de mixage entre son à phase décalée et son direct.

● Dly (Delay)

Dly Time (Delay Time) 0–635ms [17 (40 03 13)]
Détermine le temps qui sépare le son d'origine du son retardé.

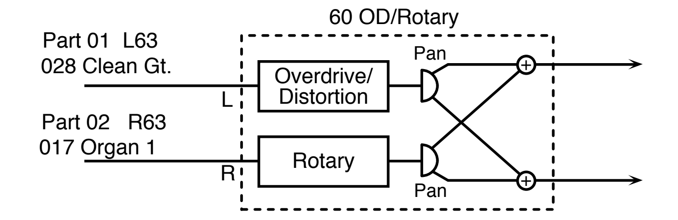
Dly Fb (Delay Feedback Level) 0–127 [18 (40 03 14)]
Détermine le pourcentage (%) du son traité ré-injecté à l'entrée de l'effet.

Dly Mix (Delay Mix Level) 0–127 [19 (40 03 15)]
Détermine le volume du son de delay.

Level (Output Level) 0–127 [20 (40 03 16)]
Détermine le niveau de sortie.

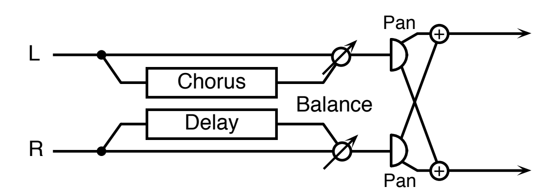
Effects qui connectent deux types en parallèle (parallel 2)

Les effets dans lesquels deux effets sont connectés en parallèle vous permettent d'appliquer des effets différents à L et à R.
En utilisant les effets en parallèle pour le son de deux parties, vous pouvez obtenir le même résultat que si deux unités d'effet étaient utilisées.
Par exemple, vous pouvez choisir un son de guitare pour la partie 1 et son d'orgue pour la partie 2. Puis réglez le panoramique de la partie 1 sur L63 (extrême gauche), et R63 (extrême droite) pour la partie 2. Appliquez l'effet **60: OD/ Rotary** aux deux parties 1 et 2. En faisant les réglages appropriés pour les paramètres d'effet **OD Pan** et **RT Pan**, vous pouvez appliquer de l'overdrive au son de guitare et un effet rotatif au son d'orgue, vous permettant effectivement d'utiliser des effets séparés en même temps.



56: Cho/Delay (Chorus/Delay) [11H, 00H]

Cet effet connecte un chorus et un delay en parallèle.



Cho Dly (Chorus Pre Delay) 0–100ms [1 (40 03 03)]
Détermine le temps qui sépare le début du son direct de celui du son retardé.

Cho Rate (Chorus Rate) 0.05–10.0 [2 (40 03 04)]
Détermine la vitesse de modulation de l'effet chorus.

Cho Depth (Chorus Depth) 0–127 [3 (40 03 05)]
Détermine l'amplitude de modulation de l'effet chorus.

+Cho Bal (Chorus Balance) D>0E–D0<E [5 (40 03 07)]
Ajuste la balance entre le son direct et le son avec effet. "D" ou "E" dans l'afficheur signifie respectivement des valeurs de 100 pour D (son direct) ou E (son avec effet).

Cho Pan (Chorus Output Pan) L63–0–R63 [16 (40 03 12)]
Détermine la position stéréo du son. L63 est l'extrême gauche, 0 le centre, et R63 l'extrême droite.

Cho Level (Chorus Level) 0–127 [17 (40 03 13)]
Ajuste le volume du son avec chorus.

Dly Time (Delay Time) 0–500ms [6 (40 03 08)]
Détermine le temps qui sépare le son d'origine du son retardé.

Dly Fb (Delay Feedback Level) -98%–+98% [7 (40 03 09)]
Détermine le pourcentage (%) du son traité ré-injecté à l'entrée de l'effet. Des valeurs négatives (-) le ré-injectent avec une phase inversée.

Dly HF (Delay HF Damp) 315–8k/Bypass [8 (40 03 0A)]
Détermine la fréquence au-dessus de laquelle le son injecté dans l'effet sera coupé. Si vous ne désirez pas que le son soit coupé, réglez ce paramètre sur Bypass.

#Dly Bal (Delay Balance) D>0E–D0<E [10 (40 03 0C)]
Ajuste la balance entre le son direct et le son avec effet. "D" ou "E" dans l'afficheur signifie respectivement des valeurs de 100 pour D (son direct) ou E (son avec effet).

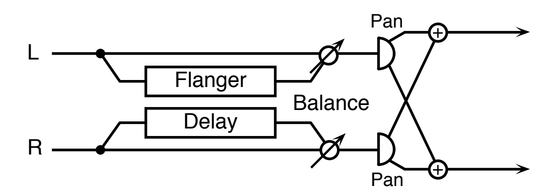
Dly Pan (Delay Output Pan) L63–0–R63 [18 (40 03 14)]
Détermine la position stéréo du son. L63 est l'extrême gauche, 0 le centre, et R63 l'extrême droite.

Dly Level (Delay Level) 0–127 [19 (40 03 15)]
Ajuste le volume du son avec delay.

Level (Output Level) 0–127 [20 (40 03 16)]
Détermine le niveau de sortie.

57: FL/Delay (Flanger/Delay) [11H, 01H]

Cet effet connecte un flanger et un delay en parallèle.



FL Dly (Flanger Pre Delay) 0–100ms [1 (40 03 03)]
Détermine le temps qui sépare le début du son direct de celui du son traité.

FL Rate (Flanger Rate) 0.05–10.0 [2 (40 03 04)]
Ajuste la vitesse de modulation.

FL Depth (Flanger Depth) 0–127 [3 (40 03 05)]
Ajuste l'amplitude de modulation.

FL Fb (Flanger Feedback Level) -98%–+98% [4 (40 03 06)]
Détermine le pourcentage (%) du son traité ré-injecté à l'entrée de l'effet. Des valeurs négatives (-) le ré-injectent avec une phase inversée.

+FL Bal (Flanger Balance) D>0E–D0<E [5 (40 03 07)]
Ajuste la balance entre le son direct et le son avec effet. "D" ou "E" dans l'afficheur signifie respectivement des valeurs de 100 pour D (son direct) ou E (son avec effet).

FL Pan (Flanger Output Pan) L63–0–R63 [16 (40 03 12)]
Détermine la position stéréo du son. L63 est l'extrême gauche, 0 le centre, et R63 l'extrême droite.

FL Level (Flanger Level) 0–127 [17 (40 03 13)]
Ajuste le volume du son avec flanger.

Dly Time (Delay Time) 0–500ms [6 (40 03 08)]
Détermine le temps qui sépare le son d'origine du son retardé.

Dly Fb (Delay Feedback Level) -98%–+98% [7 (40 03 09)]
Détermine le pourcentage (%) du son traité ré-injecté à l'entrée de l'effet. Des valeurs négatives (-) le ré-injectent avec une phase inversée.

Dly HF (Delay HF Damp) 315–8k/Bypass [8 (40 03 0A)]
Détermine la fréquence au-dessus de laquelle le son injecté dans l'effet sera coupé. Si vous ne désirez pas que le son soit coupé, réglez ce paramètre sur Bypass.

#Dly Bal (Delay Balance) D>0E–D0<E [10 (40 03 0C)]
Ajuste la balance entre le son direct et le son avec effet. "D" ou "E" dans l'afficheur signifie respectivement des valeurs de 100 pour D (son direct) ou E (son avec effet).

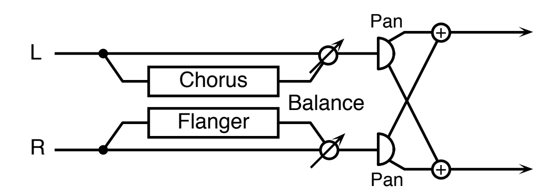
Dly Pan (Delay Output Pan) L63–0–R63 [18 (40 03 14)]
Détermine la position stéréo du son. L63 est l'extrême gauche, 0 le centre, et R63 l'extrême droite.

Dly Level (Delay Level) 0–127 [19 (40 03 15)]
Ajuste le volume du son avec delay.

Level (Output Level) 0–127 [20 (40 03 16)]
Détermine le niveau de sortie.

58: Cho/Flanger (Chorus/Flanger) [11H, 02H]

Cet effet connecte un chorus et un flanger en parallèle.



Cho Dly (Chorus Pre Delay) 0–100ms [1 (40 03 03)]
Détermine le temps qui sépare le début du son direct de celui du son retardé.

Cho Rate (Chorus Rate) 0.05–10.0 [2 (40 03 04)]
Détermine la vitesse de modulation de l'effet chorus.

Cho Depth (Chorus Depth) 0–127 [3 (40 03 05)]
Détermine l'amplitude de modulation de l'effet chorus.

+Cho Bal (Chorus Balance) D>0E–D0<E [5 (40 03 07)]
Ajuste la balance entre le son direct et le son avec effet. "D" ou "E" dans l'afficheur signifie respectivement des valeurs de 100 pour D (son direct) ou E (son avec effet).

Cho Pan (Chorus Output Pan)L63–0–R63 [16 (40 03 12)]
Détermine la position stéréo du son. L63 est l'extrême gauche, 0 le centre, et R63 l'extrême droite.

Cho Level (Chorus Level) 0–127 [17 (40 03 13)]
Ajuste le volume du son avec chorus.

FL Dly (Flanger Pre Delay) 0–100ms [6 (40 03 08)]
Détermine le temps qui sépare le début du son direct de celui du son traité.

FL Rate (Flanger Rate) 0.05–10.0 [7 (40 03 09)]
Ajuste la vitesse de modulation.

FL Depth (Flanger Depth) 0–127 [8 (40 03 0A)]
Ajuste l'amplitude de modulation.

FL Fb (Flanger Feedback Level) -98%–+98% [9 (40 03 0B)]
Détermine le pourcentage (%) du son traité ré-injecté à l'entrée de l'effet. Des valeurs négatives (-) le ré-injectent avec une phase inversée.

#FL Bal (Flanger Balance) D>0E–D0<E [10 (40 03 0C)]
Ajuste la balance entre le son direct et le son avec effet. "D" ou "E" dans l'afficheur signifie respectivement des valeurs de 100 pour D (son direct) ou E (son avec effet).

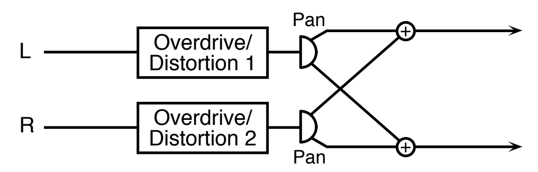
FL Pan (Flanger Output Pan) L63–0–R63 [18 (40 03 14)]
Détermine la position stéréo du son. L63 est l'extrême gauche, 0 le centre, et R63 l'extrême droite.

FL Level (Flanger Level) 0–127 [19 (40 03 15)]
Ajuste le volume du son avec flanger.

Level (Output Level) 0–127 [20 (40 03 16)]
Détermine le niveau de sortie.

59: OD1/OD2 (Overdrive/Distortion 1, 2) [11H, 03H]

Cet effet connecte deux unités d'effet en parallèle chacune d'entre elle vous permettant de sélectionner Overdrive ou Distortion.



● OD1 (Overdrive/Distortion 1)

OD1 Sel (OD1 Select) Odrv/Dist [1 (40 03 03)]
Sélectionne soit l'overdrive soit la distorsion pour l'ensemble 1.

+OD1 Drive (OD1 Drive) 0–127 [2 (40 03 04)]
Détermine le degré de saturation pour l'ensemble 1. Le volume changera avec le degré de saturation.

OD1 Amp (OD1 Amp Simulator Type) Small/BltIn/2-Stk/3-Stk [3 (40 03 05)]
Sélectionne le type d'ampli guitare pour l'ensemble 1.

Small: ampli compact
BltIn: ampli intégré
2-Stk: grand ampli deux corps
3-Stk: grand ampli trois corps

OD1 Amp Sw (OD1 Amp Switch) Off/On [4 (40 03 06)]
Commute On ou Off OD1 Amp.

OD1 Pan (OD1 Output Pan) L63–0–R63 [16 (40 03 12)]
Détermine la position stéréo du son pour l'ensemble 1. L63 est l'extrême gauche, 0 le centre, et R63 l'extrême droite.

OD1 Level 0–127 [17 (40 03 13)]
Ajuste le volume du son avec effet pour l'ensemble1.

● OD2 (Overdrive/Distortion 2)

OD2 Sel (OD2 Select) Odrv/Dist [6 (40 03 08)]
Sélectionne soit l'overdrive soit la distorsion pour l'ensemble 2.

#OD2 Drive (OD2 Drive) 0–127 [7 (40 03 09)]
Détermine le degré de saturation pour l'ensemble 2. Le volume changera avec le degré de saturation.

OD2 Amp (OD2 Amp Simulator Type) Small/BltIn/2-Stk/3-Stk [8 (40 03 0A)]
Sélectionne le type d'ampli guitare pour l'ensemble 2.

Small: ampli compact
BltIn: ampli intégré
2-Stk: grand ampli deux corps
3-Stk: grand ampli trois corps

OD2 Amp Sw (OD2 Amp Switch) Off/On [9 (40 03 0B)]
Commute On ou Off OD2 Amp.

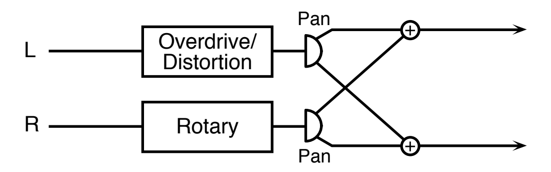
OD2 Pan (OD2 Output Pan) L63–0–R63 [18 (40 03 14)]
Détermine la position stéréo du son pour l'ensemble 2. L63 est l'extrême gauche, 0 le centre, et R63 l'extrême droite.

OD2 Level 0–127 [19 (40 03 15)]
Adjusts the overdrive or distortion volume for set 2.

Level (Output Level) 0–127 [20 (40 03 16)]
Détermine le niveau de sortie.

60: OD/Rotary (Overdrive/Distortion, Rotary) [11H, 04H]

Connecte une Overdrive ou Distortion en parallèle avec l'effet Rotary.



● OD (Overdrive/Distortion)

OD Sel (OD Select) Odrv/Dist [1 (40 03 03)]
Sélectionne soit l'overdrive soit la distorsion pour.

+OD Drive (OD Drive) 0–127 [2 (40 03 04)]
Détermine le degré de saturation. Le volume changera avec le degré de saturation.

OD Amp (OD Amp Simulator Type) Small/BltIn/2-Stk/3-Stk [3 (40 03 05)]
Sélectionne le type d'ampli guitare.

Small: ampli compact
BltIn: ampli intégré
2-Stk: grand ampli deux corps
3-Stk: grand ampli trois corps

OD Amp Sw (OD Amp Switch) Off/On [4 (40 03 06)]
Commute On ou Off OD Amp.

OD Pan (OD Output Pan) L63–0–R63 [16 (40 03 12)]
Détermine la position stéréo du son.. L63 est l'extrême gauche, 0 le centre, et R63 l'extrême droite.

OD Level 0–127 [17 (40 03 13)]
Ajuste le volume du son avec effet.

● RT (Rotary)

RT L Slow (RT Low Frequency Slow Rate) 0.05–10.0 [6 (40 03 08)]
Règle la vitesse lente (Slow) du rotor des basses fréquences.

RT L Fast (RT Low Frequency Fast Rate) 0.05–10.0 [7 (40 03 09)]
Règle la vitesse rapide (Fast) du rotor des basses fréquences.

RT Lo Accl (RT Low Frequency Acceleration) 0–15 [8 (40 03 0A)]
Détermine le temps nécessaire au rotor des basses fréquences pour atteindre la vitesse demandée quand on change sa vitesse. Des valeurs basses donnent un temps plus long.

RT Lo Lev (RT Low Frequency Level) 0–127 [9 (40 03 0B)]
Détermine le volume du rotor des basses fréquences.

RT H Slow (RT High Frequency Slow Rate) **0.05–10.0 [10 (40 03 0C)]**

Règle la vitesse lente (Slow) du rotor des hautes fréquences.

RT H Fast (RT High Frequency Fast Rate) **0.05–10.0 [11 (40 03 0D)]**

Règle la vitesse rapide (Fast) du rotor des hautes fréquences.

RT Hi Accl (RT High Frequency Acceleration) **0–15 [12 (40 03 0E)]**

Détermine le temps nécessaire au rotor des hautes fréquences pour atteindre la vitesse demandée quand on change sa vitesse. Des valeurs basses donnent un temps plus long.

RT Hi Lev (RT High Frequency Level) **0–127 [13 (40 03 0F)]**

Détermine le volume du rotor des hautes fréquences.

RT Sept (RT Separation) **0–127 [14 (40 03 10)]**

Détermine la dispersion spatiale du son.

#RT Speed **Slow/Fast [15 (40 03 11)]**

Change simultanément la vitesse de rotation des rotors de basses et hautes fréquences.

- Slow: Ralentit la rotation jusqu'à la vitesse spécifiée (valeurs des paramètres RT L Slow /RT H Slow).
- Fast: Accélère la rotation jusqu'à la vitesse spécifiée (valeurs des paramètres RT L Fast /RT H Fast).

RT Pan (RT Output Pan) **L63–0–R63 [18 (40 03 14)]**

Détermine la position stéréo du son. L63 est l'extrême gauche, 0 le centre, et R63 l'extrême droite.

RT Level **0–127 [19 (40 03 15)]**

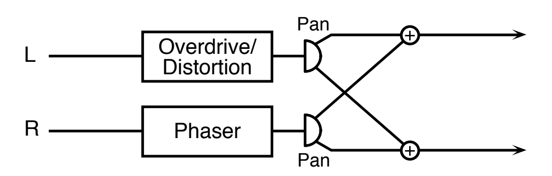
Ajuste le volume du son avec effet.

Level (Output Level) **0–127 [20 (40 03 16)]**

Détermine le niveau de sortie.

61: OD/Phaser (Overdrive/Distortion, Phaser) [11H, 05H]

Connecte une Overdrive ou Distortion en parallèle avec l'effet phaser.



● OD (Overdrive/Distortion)

OD Sel (OD Select) **Odrv/Dist [1 (40 03 03)]**

Sélectionne soit l'overdrive soit la distorsion pour.

+OD Drive (OD Drive) **0–127 [2 (40 03 04)]**

Détermine le degré de saturation. Le volume changera avec le degré de saturation.

OD Amp (OD Amp Simulator Type) **Small/BltIn/2-Stk/3-Stk [3 (40 03 05)]**

Sélectionne le type d'ampli guitare.

- Small: ampli compact
- BltIn: ampli intégré
- 2-Stk: grand ampli deux corps
- 3-Stk: grand ampli trois corps

OD Amp Sw (OD Amp Switch) **Off/On [4 (40 03 06)]**

Commute On ou Off OD Amp.

OD Pan (OD Output Pan) **L63–0–R63 [16 (40 03 12)]**

Détermine la position stéréo du son.. L63 est l'extrême gauche, 0 le centre, et R63 l'extrême droite.

OD Level **0–127 [17 (40 03 13)]**

Ajuste le volume du son avec effet.

● PH (Phaser)

PH Man (Phaser Manual) **100–8.0k [6 (40 03 08)]**

Ajuste la fréquence de base depuis laquelle le son sera modulé.

#PH Rate (Phaser Rate) **0.05–10.0 [7 (40 03 09)]**

Détermine la fréquence (période) de modulation.

PH Depth (Phaser Depth) **0–127 [8 (40 03 0A)]**

Détermine l'amplitude de modulation.

PH Reso (Phaser Resonance) **0–127 [9 (40 03 0B)]**

Ajuste l'intensité d'accentuation ajoutée à la plage de fréquences entourant la fréquence de base déterminée par le réglage du paramètre PH Man.

PH Mix (Phaser Mix Level) **0–127 [10 (40 03 0C)]**

Ajuste le rapport de mixage entre son à phase décalée et son direct.

PH Pan (Phaser Output Pan) **L63–0–R63 [18 (40 03 14)]**

Détermine la position stéréo du son. L63 est l'extrême gauche, 0 le centre, et R63 l'extrême droite.

PH Level **0–127 [19 (40 03 15)]**

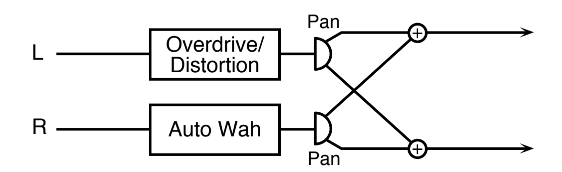
Ajuste le volume du son avec effet.

Level (Output Level) **0–127 [20 (40 03 16)]**

Détermine le niveau de sortie.

62: OD/Auto Wah (Overdrive/Distortion, Auto-wah)[11H, 06H]

Connecte une Overdrive ou Distortion en parallèle avec l'effet Auto-wah.



● OD (Overdrive/Distortion)

OD Sel (OD Select) Odrv/Dist [1 (40 03 03)]
Sélectionne soit l'overdrive soit la distorsion.

+OD Drive (OD Drive) 0–127 [2 (40 03 04)]
Détermine le degré de saturation. Le volume changera avec le degré de saturation.

OD Amp (OD Amp Simulator Type)
Small/BltIn/2-Stk/3-Stk [3 (40 03 05)]
Sélectionne le type d'ampli guitare.

- Small: ampli compact
- BltIn: ampli intégré
- 2-Stk: grand ampli deux corps
- 3-Stk: grand ampli trois corps

OD Amp Sw (OD Amp Switch) Off/On [4 (40 03 06)]
Commute On ou Off OD Amp.

OD Pan (OD Output Pan) L63–0–R63 [16 (40 03 12)]
Détermine la position stéréo du son.. L63 est l'extrême gauche, 0 le centre, et R63 l'extrême droite.

OD Level 0–127 [17 (40 03 13)]
Ajuste le volume du son avec effet.

● AW (Auto-wah)

AW Filter (Auto-wah Filter Type) LPF/BPF [6 (40 03 08)]
Détermine le type de filtre.

- LPF: L'effet s'appliquera sur une large plage de fréquences.
- BPF: L'effet s'appliquera sur une étroite plage de fréquences.

AW Sens (Auto-wah Sensitivity) 0–127 [7 (40 03 09)]
Ajuste la sensibilité avec laquelle le filtre est piloté. Si cette valeur est augmentée, la fréquence du filtre change plus radicalement en réponse au niveau d'entrée.

#AW Man (Auto-wah Manual) 0–127 [8 (40 03 0A)]
Détermine la fréquence centrale à partir de laquelle l'effet s'applique.

AW Peak (Auto-wah Peak) 0–127 [9 (40 03 0B)]
Ajuste l'intensité de l'effet wah-wah qui se produira à proximité de la fréquence centrale. Des réglages plus bas font s'appliquer l'effet à une plus large plage autour de la fréquence centrale. Des réglages plus élevés font s'appliquer l'effet sur une plage plus étroite.

AW Rate (Auto-wah Rate) 0.05–10.0 [10 (40 03 0C)]
Détermine la fréquence (période) de modulation.

AW Depth (Auto-wah Depth) 0–127 [11 (40 03 0D)]
Détermine l'amplitude de modulation.

AW Pol (Auto-wah Polarity) Down/Up [12 (40 03 0E)]
Détermine la direction dans laquelle la fréquence changera lorsque le filtre sera modulé. Avec un réglage Up, le filtre montera vers une plus haute fréquence. Avec un réglage Down, il baissera vers une plus basse fréquence.

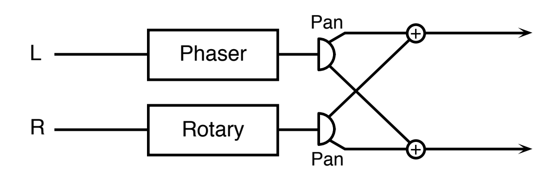
AW Pan (Auto-wah Output Pan)L63–0–R63 [18 (40 03 14)]
Détermine la position stéréo du son. L63 est l'extrême gauche, 0 le centre, et R63 l'extrême droite.

AW Level (Auto-wah Level) 0–127 [19 (40 03 15)]
Ajuste le volume du son avec effet.

Level (Output Level) 0–127 [20 (40 03 16)]
Détermine le niveau de sortie.

63: PH/Rotary (Phaser, Rotary) [11H, 07H]

Connecte un effet Phaser en parallèle avec un effet Rotary.



● PH (Phaser)

PH Man (Phaser Manual) 100–8.0k [1 (40 03 03)]
Ajuste la fréquence de base depuis laquelle le son sera modulé.

+PH Rate (Phaser Rate) 0.05–10.0 [2 (40 03 04)]
Détermine la fréquence (période) de modulation.

PH Depth (Phaser Depth) 0–127 [3 (40 03 05)]
Détermine l'amplitude de modulation.

PH Reso (Phaser Resonance) 0–127 [4 (40 03 06)]
Ajuste l'intensité d'accentuation ajoutée à la plage de fréquences entourant la fréquence de base déterminée par le réglage du paramètre PH Man.

PH Mix (Phaser Mix Level) 0–127 [5 (40 03 07)]
Ajuste le rapport de mixage entre son à phase décalée et son direct.

PH Pan (Phaser Output Pan) L63–0–R63 [16 (40 03 12)]
Détermine la position stéréo du son. L63 est l'extrême gauche, 0 le centre, et R63 l'extrême droite.

PH Level (Phaser Level) 0–127 [17 (40 03 13)]
Ajuste le volume du son avec effet.

● RT (Rotary)

RT L Slow (RT Low Frequency Slow Rate) 0.05–10.0 [6 (40 03 08)]
Règle la vitesse lente (Slow) du rotor des basses fréquences.

RT L Fast (RT Low Frequency Fast Rate) 0.05–10.0 [7 (40 03 09)]
Règle la vitesse rapide (Fast) du rotor des basses fréquences.

RT Lo Accl (RT Low Frequency Acceleration) 0–15 [8 (40 03 0A)]
Détermine le temps nécessaire au rotor des basses fréquences pour atteindre la vitesse demandée quand on change sa vitesse. Des valeurs basses donnent un temps plus long.

RT Lo Lev (RT Low Frequency Level) 0–127 [9 (40 03 0B)]
Détermine le volume du rotor des basses fréquences.

RT H Slow (RT High Frequency Slow Rate) 0.05–10.0 [10 (40 03 0C)]
Règle la vitesse lente (Slow) du rotor des hautes fréquences.

RT H Fast (RT High Frequency Fast Rate) 0.05–10.0 [11 (40 03 0D)]
Règle la vitesse rapide (Fast) du rotor des hautes fréquences.

RT Hi Accl (RT High Frequency Acceleration) 0–15 [12 (40 03 0E)]
Détermine le temps nécessaire au rotor des hautes fréquences pour atteindre la vitesse demandée quand on change sa vitesse. Des valeurs basses donnent un temps plus long.

RT Hi Lev (RT High Frequency Level) 0–127 [13 (40 03 0F)]
Détermine le volume du rotor des hautes fréquences.

RT Sept (RT Separation) 0–127 [14 (40 03 10)]
Détermine la dispersion spatiale du son.

#RT Speed Slow/Fast [15 (40 03 11)]
Change simultanément la vitesse de rotation des rotors de basses et hautes fréquences.

Slow: Ralentit la rotation jusqu'à la vitesse spécifiée (valeurs des paramètres RT L Slow /RT H Slow).

Fast: Accélère la rotation jusqu'à la vitesse spécifiée (valeurs des paramètres RT L Fast /RT H Fast).

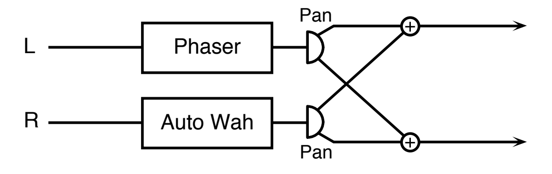
RT Pan (RT Output Pan) L63–0–R63 [18 (40 03 14)]
Détermine la position stéréo du son. L63 est l'extrême gauche, 0 le centre, et R63 l'extrême droite.

RT Level 0–127 [19 (40 03 15)]
Ajuste le volume du son avec effet.

Level (Output Level) 0–127 [20 (40 03 16)]
Détermine le niveau de sortie.

64: PH/Auto Wah (Phaser, Auto-wah) [11H, 08H]

Connecte un effet phaser et un effet Auto-wah en parallèle.



● PH (Phaser)

PH Man (Phaser Manual) 100–8.0k [1 (40 03 03)]
Ajuste la fréquence de base depuis laquelle le son sera modulé.

+PH Rate (Phaser Rate) 0.05–10.0 [2 (40 03 04)]
Détermine la fréquence (période) de modulation.

PH Depth (Phaser Depth) 0–127 [3 (40 03 05)]
Détermine l'amplitude de modulation.

PH Reso (Phaser Resonance) 0–127 [4 (40 03 06)]
Ajuste l'intensité d'accentuation ajoutée à la plage de fréquences entourant la fréquence de base déterminée par le réglage du paramètre PH Man.

PH Mix (Phaser Mix Level) 0–127 [5 (40 03 07)]
Ajuste le rapport de mixage entre son à phase décalée et son direct.

PH Pan (Phaser Output Pan) L63–0–R63 [16 (40 03 12)]
Détermine la position stéréo du son. L63 est l'extrême gauche, 0 le centre, et R63 l'extrême droite.

PH Level (Phaser Level) 0–127 [17 (40 03 13)]
Ajuste le volume du son avec effet.

● AW (Auto-wah)

AW Filter (Auto-wah Filter Type) LPF/BPF [6 (40 03 08)]
Détermine le type de filtre.

LPF: L'effet s'appliquera sur une large plage de fréquences.
BPF: L'effet s'appliquera sur une étroite plage de fréquences.

AW Sens (Auto-wah Sensitivity) 0–127 [7 (40 03 09)]
Ajuste la sensibilité avec laquelle le filtre est piloté. Si cette valeur est augmentée, la fréquence du filtre change plus radicalement en réponse au niveau d'entrée.

#AW Man (Auto-wah Manual) 0–127 [8 (40 03 0A)]
Détermine la fréquence centrale à partir de laquelle l'effet s'applique.

AW Peak (Auto-wah Peak) 0–127 [9 (40 03 0B)]
Ajuste l'intensité de l'effet wah-wah qui se produira à proximité de la fréquence centrale. Des réglages plus bas font s'appliquer l'effet à une plus large plage autour de la fréquence centrale. Des réglages plus élevés font s'appliquer l'effet sur une plage plus étroite.

AW Rate (Auto-wah Rate) 0.05–10.0 [10 (40 03 0C)]
Détermine la fréquence (période) de modulation.

AW Depth (Auto-wah Depth) 0–127 [11 (40 03 0D)]
Détermine l'amplitude de modulation.

AW Pol (Auto-wah Polarity) Down/Up [12 (40 03 0E)]
Détermine la direction dans laquelle la fréquence changera lorsque le filtre sera modulé. Avec un réglage Up, le filtre montera vers une plus haute fréquence. Avec un réglage Down, il baissera vers une plus basse fréquence.

AW Pan (Auto-wah Output Pan)L63–0–R63 [18 (40 03 14)]
Détermine la position stéréo du son. L63 est l'extrême gauche, 0 le centre, et R63 l'extrême droite.

AW Level (Auto-wah Level) 0–127 [19 (40 03 15)]
Ajuste le volume du son avec effet.

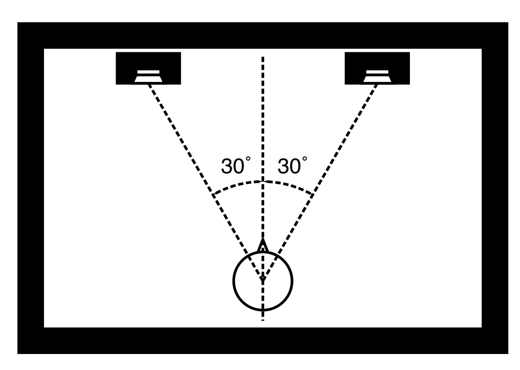
Level (Output Level) 0–127 [20 (40 03 16)]
Détermine le niveau de sortie.

Utilisation des effets 3D

Les quatre effets 3D suivants utilisent la technologie RSS (Roland Sound Space) afin de créer une sensation d'espace qui ne peut pas être produite par les chorus, reverb, etc.

20: 3DChorus
28: 3DDelay
31: 3DAuto
32: 3DManual

Lorsque vous utilisez ces effets, nous vous recommandons de placer vos enceintes comme suit. Egalement, assurez-vous que les haut-parleurs sont à une distance suffisante des murs.



Si les haut-parleurs gauche et droit sont trop éloignés ou si il y a trop de réverbération, l'effet 3D ne pourra pas être optimal.
Chacun de ces effets possède un paramètre **Out (Output Mode)**. Si le son provenant des prises OUTPUT est entendu à travers les haut-parleurs, alors réglez ce paramètre sur Speaker. Si le son est entendu au travers d'écouteurs, réglez ce paramètre sur Phones. Cela rendra l'effet 3D optimal. Ce qui ne serait pas le cas si ce paramètre n'est pas réglé correctement.

Fonctionnement via MIDI

Pour faire s’appliquer un effet par insertion à une certaine partie par le biais de messages MIDI, transmettez les messages exclusifs suivants les uns après les autres.

fig.9-72ce

adresse / donnée / octet de vérification

1. F0 41 10 42 12 [40 03 00] [. .] [. .] F7
2. F0 41 10 42 12 [40 03 03] [. .] [. .] F7
   [40 03 20]
3. F0 41 10 42 12 [40 4x 22] [. .] [. .] F7

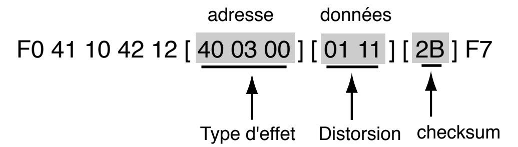
Adresse 1:	EFX TYPE
Données 1:	Utilisez les deux valeurs MSB et LSB pour spécifier le type d’effet. Pour des détails sur les types d’effet, référez-vous à "Types d’effet par insertion" (p.91) et "Liste des effets par insertion" (p.216)
Adresse 2:	EFX PARAMETER 1 (– 20) Pour des détails sur les paramètres, référez-vous à "Types d’effet par insertion" (p.91) et "Liste des effets par insertion" (p.216)
Données 2:	Spécifie la valeur du paramètre dans la plage 00 – 7F (0 – 127).
Checksum:	Référez-vous à "Comment calculer la somme de vérification" (p.245).
Adresse 3:	PART EFX ASSIGN
x:	Numéro de partie (dans l’équipement MIDI, le numéro de partie est décrit comme numéro de bloc. Pour en savoir plus sur la correspondance entre numéros de partie et numéros de blocs, référez-vous en p.237).
Données 3:	00 – 01 00 = BYPASS (Effet Off), 01 = EFX (Effct On)

<Exemple> Application de l’effet par insertion 06:Distortion à la partie 1

Transmettez les messages excluisfs suivants tour à tour.

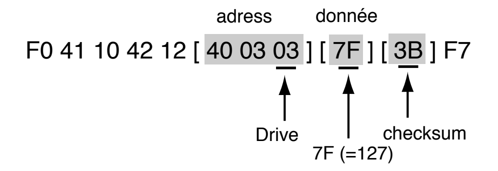
D’abord, réglez le type d’effet sur 06:Distortion en transmettant EFX TYPE.

fig.9-72ee



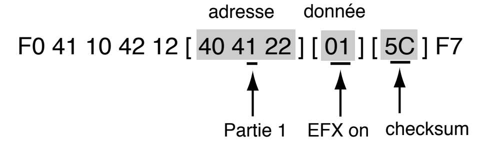
Ensuite, réglez le paramètre d’effet Drive sur 127 en transmettant EFX PARAMETER 1.

fig.9-72fe



Enfin, activez l’effet pour la partie 1 en transmettant PART EFX ASSIGN.

fig.9-72de





Référez-vous également à l’équipement MIDI (p.237).

MEMO

Pour des détails sur les notations décimales et hexadécimales, référez-vous au tableau de conversion décimales/hexadécimales (p.244).

MEMO

Pour des détails sur les types d’effet, référez-vous à "Types d’effet par insertion" (p.91) et "Liste des effets par insertion" (p.216).

MEMO

Pour des détails sur la somme de vérification, référez-vous à "Comment calculer la somme de vérification" (p.245) et en ce qui concerne les notations décimales et hexadécimales, référez-vous au tableau de conversion décimales/hexadécimales (p.244).

Modification des paramètres d’effet à l’aide de contrôleurs

La valeur de certains paramètres d’effet par insertion peut être modifiée par des contrôleurs. Ces paramètres sont marqués d’un "+" ou d’un "#" devant leur nom dans les types d’effets par insertion (p.91). Lorsque vous utilisez les messages MIDI pour modifier les paramètres d’effet durant un morceau, l’emploi de messages exclusifs pour accomplir tout ce contrôle augmenterait excessivement la quantité de données. Pour cette raison, le SC-8850 vous permet d’utiliser des contrôleurs "classiques" pour modifier certains des paramètres principaux de chaque type d’effet. En tirant parti de cela, vous pouvez utiliser des messages de changement de commande ou contrôleurs pour modifier les valeurs de paramètres en cours de morceau, sans augmenter excessivement la quantité de données. Lorsque vous jouez du SC-8850 depuis un clavier, etc, vous pouvez également utiliser une pédale ou autre contrôleur pour modifier les valeurs en temps réel.
Par exemple, observez les paramètres de l’effet par insertion **04: Humanizer** (p.93). Notez que le paramètre Vowel est marqué d’un **+**, et que le paramètre Level est marqué d’un **#.** Dans ce cas, le contrôleur assigné à EFX C.Src1 pilotera le paramètre Vowel, et l contrôleur assigné à EFX C.Src2 pilotera le paramètre Level.

EFX C.Src1, 2 (Effect Control Source ou source de contrôle d’effet 1, 2)
EFX C.Dep1, 2 (Effect Control Depth ou amplitude de contrôle d’effet 1, 2)

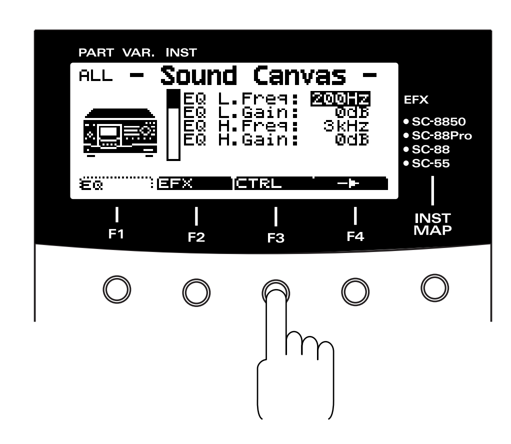
■ Procédure de réglage

1 Pressez [EFFECTS] pour l’activer.



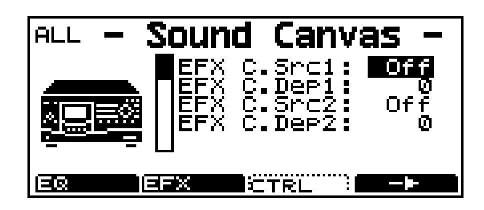
Pressez [→] ([F4]) pour faire défiler l’écran et pressez [CTRL] ([F3]).

fig.9-73



3 Pressez **VAR.** [▼] ou **INST** [▲] pour déplacer le curseur vers le haut ou le bas et sélectionner le paramètre que vous désirez modifier.

fig.9-74



4 Tournez la commande [VALUE] ou pressez [DEC] ou [INC] pour déterminer la valeur du paramètrer.

5 Lorsque vous avez fini les réglages, pressez [EXIT] pour terminer la procédure.

■ La fonction de chaque paramètre

■ EFX C.Src1, 2 (Effect Control Source) **Off**/CC1 – 95/CAf/Bend

Détermine les contrôleurs que vous désirez utiliser. EFX C.Src1 contrôlera le paramètre marqué d'un + à gauche de son nom. EFX C.Src2 contrôlera le paramètre marqué d'un # à gauche de son nom.

CC1–95:	Contrôleurs ou commandes numéro 1–95
CAf:	Channel aftertouch ou Aftertouch par canal
Bend:	Pitch bend

■ EFX C.Depth 1, 2 (Effect Control Depth) -100–**±0**–+100(%)

Détermine le pourcentage de la plage totale de variation du paramètre qui sera effectivement balayée lorsqu'un contrôleur sera utilisé. Des valeurs plus élevées entraînent une plus grande plage de changement. Si cette valeur est réglée à 0, le contrôleur n'affectera pas le paramètre d'effet. Avec des réglages négatifs (-), les changements seront inversés. Le contrôleur augmentera/diminuera la valeur du paramètre d'effet en temps réel pour l'amener à la valeur déterminée.

Quand Depth a un réglage positif (+)
Valeur réglée + valeur du contrôleur x Depth (%)/100
Quand Depth a un réglage négatif (-)
Valeur réglée - valeur du contrôleur x Dept (%)/100

< Exemple >
Le paramètre Drive de 5: **Overdrive** varie normalement dans la plage 0–127. Quand ce paramètre est modifié par un contrôleur, il changera dans la plage de 0–127 si la valeur du paramètre Effect Control Depth est +100. Avec une valeur de +50, il changera dans la plage 0–64 (c'est-à-dire, 50% de 127).

Normalement	→	0–127
Depth = +100%	→	0–127
Depth = +50%	→	0–64
Depth = -100%	→	127–0

MEMO
Pour CC1–95, assurez-vous que le réglage corresponde au numéro de commande ou de contrôleur de l'appareil qui transmet les messages MIDI.

Exemples d'emploi des contrôleurs d'effet

Voici quelques exemples de la façon dont les contrôleurs d'effet peuvent être utilisés. Dans ces exemples, les messages MIDI servent à modifier les réglages, mais ces réglages peuvent également être pilotés depuis la façade (p. 88, 129). Les valeurs hexadécimales dans les sections < Réglages > correspondent aux messages exclusifs et les valeurs hexadécimales dans les sections < Modifier la valeur > correspondent aux messages de changement de contrôleur. Les messages exclusifs sont donnés avec un numéro d'identification d'unité (Device ID) égal à 17 (10H) (le réglage d'usine). Après avoir fait les réglages de la section < Réglages > , les messages de changement de contrôleur décrits dans < Modifier la valeur > peuvent être transmis pour modifier les paramètres avec la valeur désirée. Pour la correspondance entre valeurs hexadécimales et valeurs de paramètres, référez-vous en page 233.

■ Emploi du contrôleur 16 pour modifier la valeur de Drive de **06: Distortion**

< Réglages >

1. Activez EFX (adresse: 40H 41H 22H) pour la partie 1.
   F0 41 10 42 12 40 41 22 01 5C F7
2. Réglez le type d'effet sur **6: Distortion** (valeur : 01H 11H)
   F0 41 10 42 12 40 03 00 01 11 2B F7
3. Réglage du paramètre Drive (adresse : 40H 03H 03H) sur 0 (00H).
   F0 41 10 42 12 40 03 03 00 3A F7
4. Réglez Effect Control Source 1 (adresse: 40H 03H 1BH) sur CC16 (10H).
   F0 41 10 42 12 40 03 1B 10 12 F7
5. Réglez Effect Control Depth 1 (adresse: 40H 03H 1CH) sur +100% (7FH).
   F0 41 10 42 12 40 03 1C 7F 22 F7

< Modifier la valeur >

CC#16	0	Drive	→	0
	1	Drive	→	1
	:			:
	126	Drive	→	126
	127	Drive	→	127

■ Emploi du contrôleur 16 pour modifier la valeur de Speed de **9: Rotary**

< Réglages >

1. Activez EFX (adresse: 40H 41H 22H) pour la partie 1.
   F0 41 10 42 12 40 41 22 01 5C F7
2. Réglez le type d'effet sur **9: Rotary** (valeur: 01H 22H)
   F0 41 10 42 12 40 03 00 01 22 1A F7
3. Réglez Speed (adresse: 40H 03H 0DH) sur Slow (00H).
   F0 41 10 42 12 40 03 0D 00 30 F7
4. Réglez Effect Control Source 1 (adresse: 40H 03H 1BH) sur CC16 (10H).
   F0 41 10 42 12 40 03 1B 10 12 F7
5. Réglez Effect Control Depth 1 (adresse: 40H 03H 1CH) sur +100% (7FH).
   F0 41 10 42 12 40 03 1C 7F 22 F7

< Modifier les valeurs >

Comme le paramètre Speed n'a que deux valeurs possibles, Slow et Fast, la moitié inférieure de la plage de réglage (0–63) sélectionnera Slow, et la moitié supérieure (64–127) sélectionnera Fast.

CC#16	0	Speed	→	Slow
	:			:
	63	Speed	→	Slow
	64	Speed	→	Fast
	:			:
	127	Speed	→	Fast

■ Emploi du contrôleur 16 pour modifier la valeur du paramètre Wah Man de **50:GTR Multi3**

< Réglages >

1 Activez EFX pour la partie 1.
F0 41 10 42 12 40 41 22 01 5C F7

2 Réglez le type d'effet sur **50: GTR Multi 3** (valeur: 04H 02H)
F0 41 10 42 12 40 03 00 04 02 37 F7

3 Réglez Wah Man (adresse: 40H 03H 04H) sur 0 (00H).
F0 41 10 42 12 40 03 04 00 39 F7

4 Réglez Effect Control Source 1 (adresse: 40H 03H 1BH) sur CC16 (10H).
F0 41 10 42 12 40 03 1B 10 12 F7

5 Réglez Effect Control Depth 1 (adresse: 40H 03H 1CH) sur +100% (7FH).
F0 41 10 42 12 40 03 1C 7F 22 F7

< Modifier la valeur >

CC#16	0	Wah Man	→	0
	1	Wah Man	→	1
	:			:
	126	Wah Man	→	126
	127	Wah Man	→	127

■ Emploi du contrôleur 17 pour modifier la valeur du paramètre Feedback de **10: Stereo Flanger**

Exemple 1:Quand Effect Control Depth est réglé sur +100

< Réglages >

1 Activez EFX pour la partie 1.
F0 41 10 42 12 40 41 22 01 5C F7

2 Réglez le type d'effet sur **10: Stereo Flanger** (valeur: 01H 23H)
F0 41 10 42 12 40 03 00 01 23 19 F7

3 Réglez Feedback (adresse: 40H 03H 08H) sur -98% (00H).
F0 41 10 42 12 40 03 08 00 35 F7

4 Réglez Effect Control Source 2 (adresse: 40H 03H 1DH) sur CC17 (11H).
F0 41 10 42 12 40 03 1D 11 0F F7

5 Réglez Effect Control Depth 2 (adresse: 40H 03H 1EH) sur +100% (7FH).
F0 41 10 42 12 40 03 1E 7F 20 F7

< Modifier la valeur >

La paramètre Feedback varie par paliers de 2%, avec 64 au centre.

CC#17	0	Feedback	→	-98%
	:			:
	15	Feedback	→	-98%
	16	Feedback	→	-96%
	:			:
	62	Feedback	→	-4%
	63	Feedback	→	-2%
	64	Feedback	→	+/-0%
	65	Feedback	→	+2%
	66	Feedback	→	+4%
	:			:
	112	Feedback	→	+96%
	113	Feedback	→	+98%
	:			:
	127	Feedback	→	+98%

■ Emploi du contrôleur 17 pour modifier la valeur du paramètre Feedback de **10: Stereo Flanger**
Exemple 2: Quand Effect Control Depth est réglée sur -100

< Réglages >

1. Activez EFX pour la partie 1.
   F0 41 10 42 12 40 41 22 01 5C F7
2. Réglez le type d'effet sur **10: Stereo Flanger** (valeur: 01H 23H)
   F0 41 10 42 12 40 03 00 01 23 19 F7
3. Réglez Feedback (adresse: 40H 03H 08H) sur +98% (7FH).
   F0 41 10 42 12 40 03 08 7F 36 F7
4. Réglez Effect Control Source 2 (adresse: 40H 03H 1DH) sur CC17 (11H).
   F0 41 10 42 12 40 03 1D 11 0F F7
5. Réglez Effect Control Depth 2 (adresse: 40H 03H 1EH) sur -100% (00H).
   F0 41 10 42 12 40 03 1E 00 1F F7

< Modifier la valeur >
Le paramètre Feedback change par paliers de 2% avec 40H comme centre. Comme Effect Control Depth est réglé sur -100%,augmenter les valeurs de commande fera diminuer la valeur du paramètre Feedback.

CC#17	0	Feedback	→	+98%
	:			:
	14	Feedback	→	+98%
	15	Feedback	→	+96%
	:			:
	61	Feedback	→	+4%
	62	Feedback	→	+2%
	63	Feedback	→	+/-0%
	64	Feedback	→	-2%
	65	Feedback	→	-4%
	:			:
	111	Feedback	→	-96%
	112	Feedback	→	-98%
	:			:
	127	Feedback	→	-98%

MEMO

Pour des détails sur les notations décimales et hexadécimales, référez-vous au tableau de conversion décimales/ hexadécimales (p.244).

Sauvegarde et rechargement des réglages du SC-8850

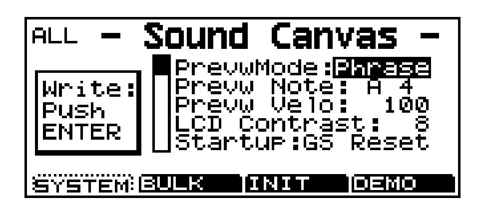
Transmission des réglages du SC-8850 à un ordinateur

Le SC-8850 peut transmettre le contenu de la mémoire de son générateur de sons sous forme de données MIDI. Les données peuvent être transmises de deux façons : la procédure **Bulk Dump** transmet plusieurs paramètres sous forme d'un groupe, et la procédure **Individual Data** transmet individuellement les paramètres. Toutes les données sont transmises sous forme de messages exclusifs.
Utilisez Bulk Dump lorsque vous désirez sauvegarder les réglages du SC-8850 dans un séquenceur ou un ordinateur. En transmettant les données par Bulk Dump, vous pouvez également régler identiquement les paramètres de deux unités.
En transmettant les données individuellement, vous pouvez créer des données sans avoir à vous soucier individuellement des messages exclusifs, ce qui vous autorise une création de données plus efficace.

■ Transmission par Bulk Dump

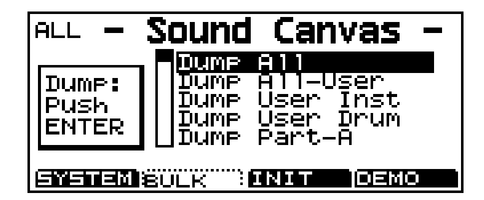
Lorsque vous transmettez ou recevez des données par Bulk Dump, vérifiez les réglages et procédures de votre programme séquenceur ou séquenceur.
Ici, nous expliquerons comment transmettre les données depuis le SC-8850.

1 Pressez simultanément les boutons [EDIT] et **PART** [◀] (**UTIL**).



2 Pressez [BULK] ([F2]).

3 Pressez **VAR.** [▼] ou **INST** [▲] pour sélectionner le type de données que vous désirez transmettre.



Dump All:	Transmission de tous les paramètres du SC-8850 (y compris les paramètres personnels ou User)
Dump All-User:	Transmission de tous les paramètres exceptés les paramètres User (Instrument User, kit rythmique User)
Dump User Inst:	Transmission des réglages d'Instrument User
Dump User Drum:	Transmission des réglages rythmiques User
Dump Part-A:	Transmission des paramètres des parties du groupe A
Dump Part-B:	Transmission des paramètres des parties du groupe B
Dump Part-C:	Transmission des paramètres des parties du groupe C
Dump Part-D:	Transmission des paramètres des parties du groupe D

4 Lancez l'enregistrement sur le séquenceur.

5 Pressez [ENTER].

L'afficheur vous demandera "**Bulk Dump Sure?**" (Etes-vous sûr de vouloir lancer une procédure Bulk Dump?).

6 Pour transmettre les données, pressez [ENTER].

Pour au contraire quitter sans transmettre les données, pressez [EXIT].
Presser [ENTER] lance la transmission des données.
Le message **Transmitting** apparaîtra pendant la transmission des données par le SC-8850.

7 Lorsque la transmission des données est terminée, arrêtez l'enregistrement sur le séquenceur.



Comme cette procédure transmet une grande quantité de données, assurez-vous que l'appareil MIDI récepteur a suffisamment de mémoire. Si l'appareil récepteur n'a pas suffisamment de mémoire, l'enregistrement ne s'exécutera pas totalement. Si vous transmettez des données pour toutes les parties, la procédure Bulk Dump entraîne l'envoi par le SC-8850 d'environ 85 ko de données.

■ Transmission individuelle de données

Des données individuelles peuvent être transmises en écran d'édition, en écran Edit All, en écran Drum et en écran Effect.

Transmission de paramètres pour une seule partie/toutes les parties

1 En écran Edit, Edit All, Drum ou Effect, sélectionnez le paramètre que vous désirez transmettre et déterminez sa valeur.

2 Presser simultanément les boutons [DEC] et [INC] lancera la transmission des données.

Le message **Transmitting** apparaîtra pendant la transmission des données par le SC-8850.

Paramètres

Vous pouvez envoyer les valeurs des paramètres suivants dans chaque écran.

■ Ecran Edit

❏ EFFECT (p.52)
- Reverb Send
- Chorus Send
- Delay Send
- Part EQ
- EFX

❏ EDIT (p.52)
- Part Level
- Part Pan
- Rx MIDI CH
- Part Mode
- M/P Mode
- Key Shift
- Fine Tune
- Bend Range
- Mod Depth
- Velo Depth
- Velo Offset
- Key Range L
- Key Range H
- CC1 C.Number
- Out Asgn

❏ MODIFY (p.52)
- Vib Rate
- Vib Depth
- Vib Delay
- Cutoff Freq
- Resonance
- Attack Time
- Decay Time
- Release Time

❏ S. TUNE (p.52)
- ScaleTune C
- ScaleTune C#
- ScaleTune D
- ScaleTune D#
- ScaleTune E
- ScaleTune F
- ScaleTune F#
- ScaleTune G
- ScaleTune G#
- ScaleTune A
- ScaleTune A#
- ScaleTune B

❏ MOD (p.53)
- Mod Range
- Mod Cufoff
- Mod Amp
- Mod LFO Rate
- Mod LFOPitch
- Mod LFO TVF
- Mod LFO TVA

❏ Bnd (p.53)
- Bnd Range
- Bnd Cufoff
- Bnd Amp
- Bnd LFO Rate
- Bnd LFOPitch
- Bnd LFO TVF
- Bnd LFO TVA

❏ CAF (p.53)
- CAf Range
- CAf Cufoff
- CAf Amp
- CAf LFO Rate
- CAf LFOPitch
- CAf LFO TVF
- CAf LFO TVA

❏ CC1 (p.53)
- CC1 Range
- CC1 Cufoff
- CC1 Amp
- CC1 LFO Rate
- CC1 LFOPitch
- CC1 LFO TVF
- CC1 LFO TVA

❏ U.INST (p.53)
- Vib Rate
- Vib Depth
- Vib Delay
- Cutoff Freq
- Resonance
- Attack Time
- Decay Time
- Release Time

■ Ecran Edit All

❏ EDIT (p.50)
- Master Level
- Master Pan
- M.Key Shift
- M.Tune

* *Vous ne pouvez pas envoyer le numéro d'identification d'unité ou Device ID.*

■ Drum screen (p.71)

- DRUM Set
- Pitch Coarse
- Inst Level
- Inst Pan
- Reverb Send
- Chorus Send
- Delay Send
- Assign Group
- Rx Note On
- Rx Note Off

■ Ecran Effect

❏ REVERB (p.80)
- RevType
- Rev Level
- Rev Character
- Rev Pre-LPF
- Rev Time
- Rev Dly Fb
- Rev PreDlyTm

❏ CHORUS (p.82)
- ChoType
- Cho Level
- Cho Pre-LPF
- Cho Feedback
- Cho Delay
- Cho Rate
- Cho Depth
- Cho To Rev
- Cho To Dly

❏ DELAY (p.84)
- DlyType
- Dly Level
- Dly Pre-LPF
- Dly Time C
- DlyTmRatioL
- DlyTmRatioR
- Dly Level C
- Dly Level L
- Dly Level R
- Dly Feedback
- Dly To Rev

❏ EQ (p.86)
- EQ L.Freq
- EQ L.Gain
- EQ H.Freq
- EQ H.Gain

❏ EFX (p.89)
- EFX Type (type d'effet par insertion)
- EFX Parameter (paramètre d'effet par insertion)
- EFX To Rev
- EFX To Cho
- EFX To Dly

❏ CTRL (p.130)
- EFX C.Src1
- EFX C.Dep1
- EFX C.Src2
- EFX C.Dep2

Ecriture/Chargement des réglages du SC-8850 dans/depuis la zone User (Ecran Edit All)

Le SC-8850 vous permet de sauvegarder tous les réglages de la source sonore dans un emplacement appelé **zone User**. En rechargeant ces réglages, vous pouvez reproduire le statut qu'avait le SC-8850 au moment où les réglages ont été sauvegardés. Vous pouvez également faire démarrer le SC-8850 avec les réglages ainsi sauvegardés. (Tous les réglages des paramètres de source sonore exceptés ceux d'Instrument User et de kits rythmiques User peuvent être sauvegardés en zone User).
Ici, nous expliquerons comment les réglages du SC-8850 peuvent être écrits en zone User et rechargés depuis celle-ci

MEMO

Avec les réglages d'usine, activer le SC-8850 le fera démarrer comme s'il venait de recevoir un message de réinitialisation GS (GS Reset). Si vous désirez que le SC-8850 démarre avec les réglages qui sont écrits en zone User, référez-vous à l'explication concernant le paramètre Startup (p.63) dans la section "Réglage des paramètres qui affectent le SC-8850 lui-même (écran Utility)".

■ Ecriture des réglages du SC-8850 en zone User

1 Pressez simultanément **PART** [◀] et [▶] (**ALL**) pour sélectionner l'écran **All Part**. Puis pressez [EDIT] pour sélectionner l'écran **Edit All**.

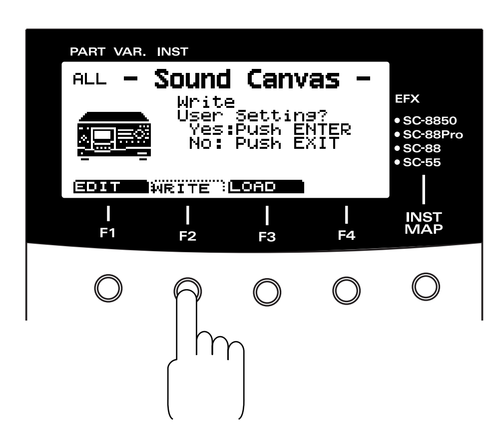
Sinon, pressez [EDIT] en écran **Part Basic**, puis pressez simultanément **PART** [◀] et [▶] (**ALL**).

MEMO

Ecran Part Basic (p.29)

2 Pressez [WRITE] ([F2]).

L'afficheur indiquera "**Write User Setting?**" (Ecriture des réglages User?).



MEMO

Accomplir cette procédure ne sauvegardera pas les paramètres système du SC-8850. Si vous désirez sauvegarder des paramètres système, référez-vous à "Réglage des paramètres qui affectent le SC-8850 lui-même (écran Utility)".

3 Pour écriture des réglages en zone User, pressez [ENTER]. Pour quitter, pressez [EXIT].

MEMO

Assurez-vous de garder l'appareil sous tension lors de la sauvegarde des paramètres

■ Chargement des réglages du SC-8850 depuis la zone User

1

Pressez simultanément **PART** [◀] et [▶] (**ALL**) pour sélectionner l'écran **All Part**. Puis pressez [EDIT] pour sélectionner l'écran **Edit All**.

Sinon, pressez [EDIT] en écran **Part Basic**, puis pressez simultanément **PART** [◀] et [▶] (**ALL**).

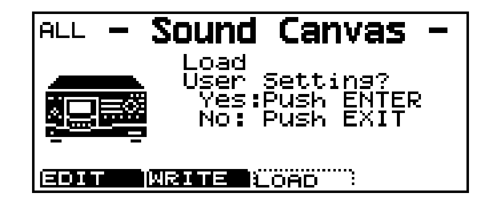
MEMO

Ecran Part Basic (p.29).

2

Pressez [LOAD] ([F3]).

L'afficheur demandera "**Load User Setting?**" (Chargement des réglages de zone User?).



3

Pour charger ces réglages, pressez [ENTER].

Pour au contraire quitter sans charger ces réglages, pressez [EXIT].

Touches de raccourci

Vous pouvez aisément charger les réglages du SC-8850 à l'aide du bouton [SHIFT].

1

En tenant enfoncé [SHIFT], pressez [DRUM].

L'afficheur demandera "**Load User Setting?**" (Chargement des réglages de zone User?).

2

Pour charger ces réglages, pressez [ENTER].

Pour au contraire quitter sans charger ces réglages, pressez [EXIT].

Appendices

Mauvais fonctionnement

Si le SC-8850 ne fonctionne pas de la façon espérée, vérifiez d'abord les points suivants. Si cela ne résoud pas le problème, contactez votre revendeur ou le service de maintenance Roland le plus proche (liste donnée en fin de ce manuel).

MEMO

Si un message apparaît durant le fonctionnement, consultez la section suivante "Si un message apparaît" (p.156).

Impossible de mettre sous tension

- **Le câble d'alimentation est-il correctement branché dans une prise secteur et dans le SC-8850?**

Le niveau de volume de l'instrument connecté aux prises de sortie/ entrée audio est trop bas.

- **Utilisez-vous un câble de connexion contenant une résistance?**
  Utilisez un câble de connexion sans résistance.

L'interprétation est incorrecte lors de la reproduction de fichiers musicaux portant le logo GM/GS

- **Le numéro d'identification d'unité est-il réglé sur 17?** (p.50)

Une partie spécifique ne joue pas

- **Le point le plus bas de l'afficheur graphique est-il éteint?**
  Les parties pour lesquelles ce point est éteint ont été coupées. Ré-activez-les (Part Mute off. (p.35)).
- **Le niveau de volume de la partie est-il abaissé?** (p.32)
- **Le canal MIDI de réception de la partie correspond-il au canal MIDI de transmission de l'appareil MIDI connecté?** (p.145)

Certaines parties ne jouent pas lorsque l'on presse le bouton [VOLUME]

- **Essayez de restaurer les réglages GS de base.** (p.24)
- **Contrôlez le réglage Prevw Velo.** (p.63)
  Prevw Velo est le paramètre qui spécifie le niveau du son produit quand vous pressez le bouton [VOLUME].
- **Assurez-vous que le niveau de la partie n'a pas été abaissé.** (p.32)
- **Assurez-vous que la partie n'a pas été coupée (Part Mute).** (p.35)
  Quelquefois, la partie peut avoir été coupée (Mute) durant le fonctionnement. Si vous préférez ne pas avoir à rechercher la partie coupée, vous pouvez simplement initialiser. (p.24)

Une zone spécifique du clavier ne produit aucun son

- **Une tessiture (Keyboard Range) a-t-elle été fixée?** (p.57)

Le son est entendu, mais l'indicateur graphique à barres ne bouge pas



Ecran Part Basic (p.29)

- **La partie qui joue appartient-elle à un groupe différent de celui affiché?**
  Si c'est le cas, pressez [F1] – [F4] en écran Part Basic pour sélectionner le groupe de partie qui doit être affiché.

Impossible de sélectionner le son désiré

- **Envoyez-vous un numéro de programme incorrect?** (p.41)
- **Avez-vous réglé le SC-8850 en configuration SC-55, SC-88, ou SC-88Pro?** (p.36)

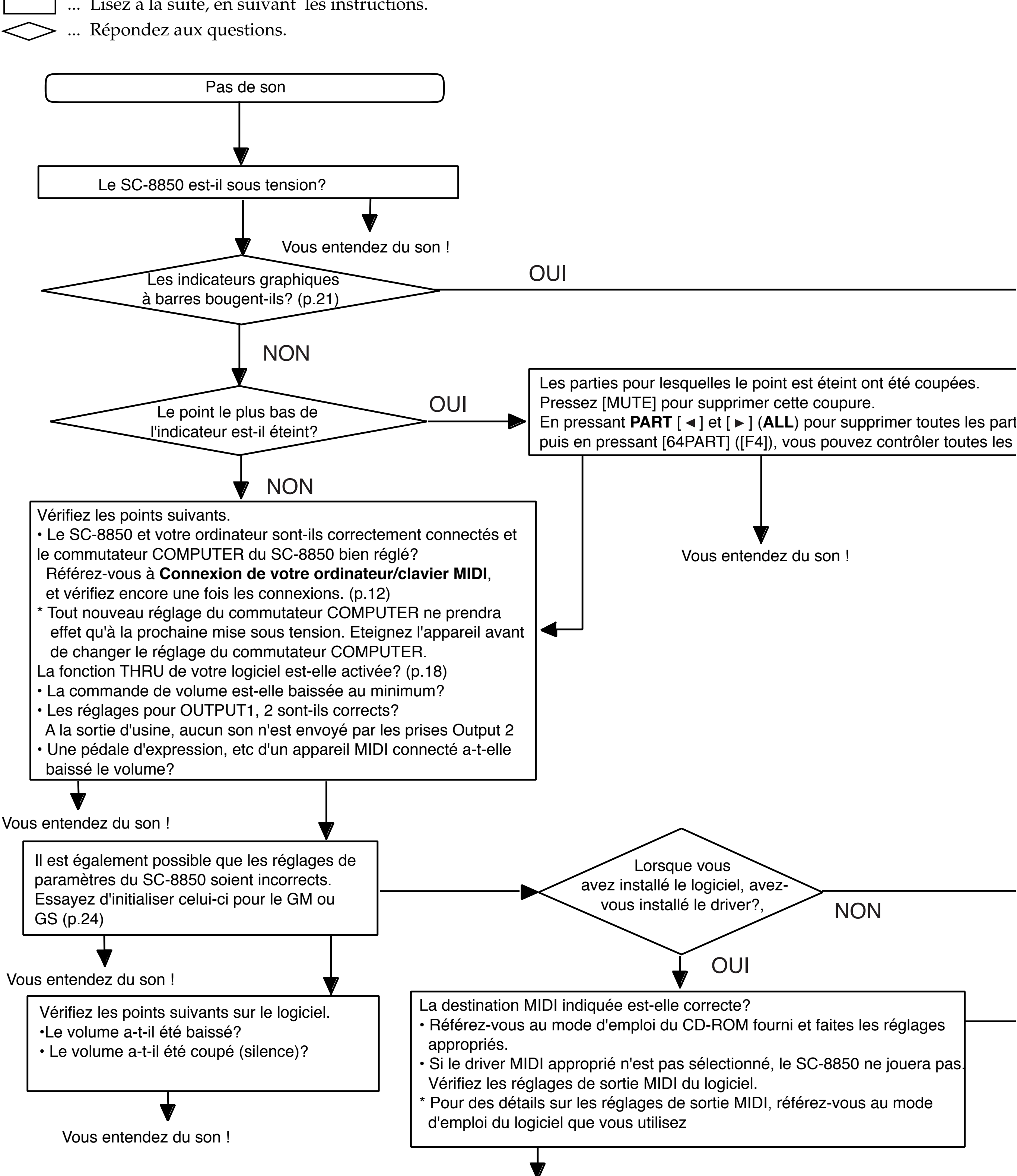
Pas de son

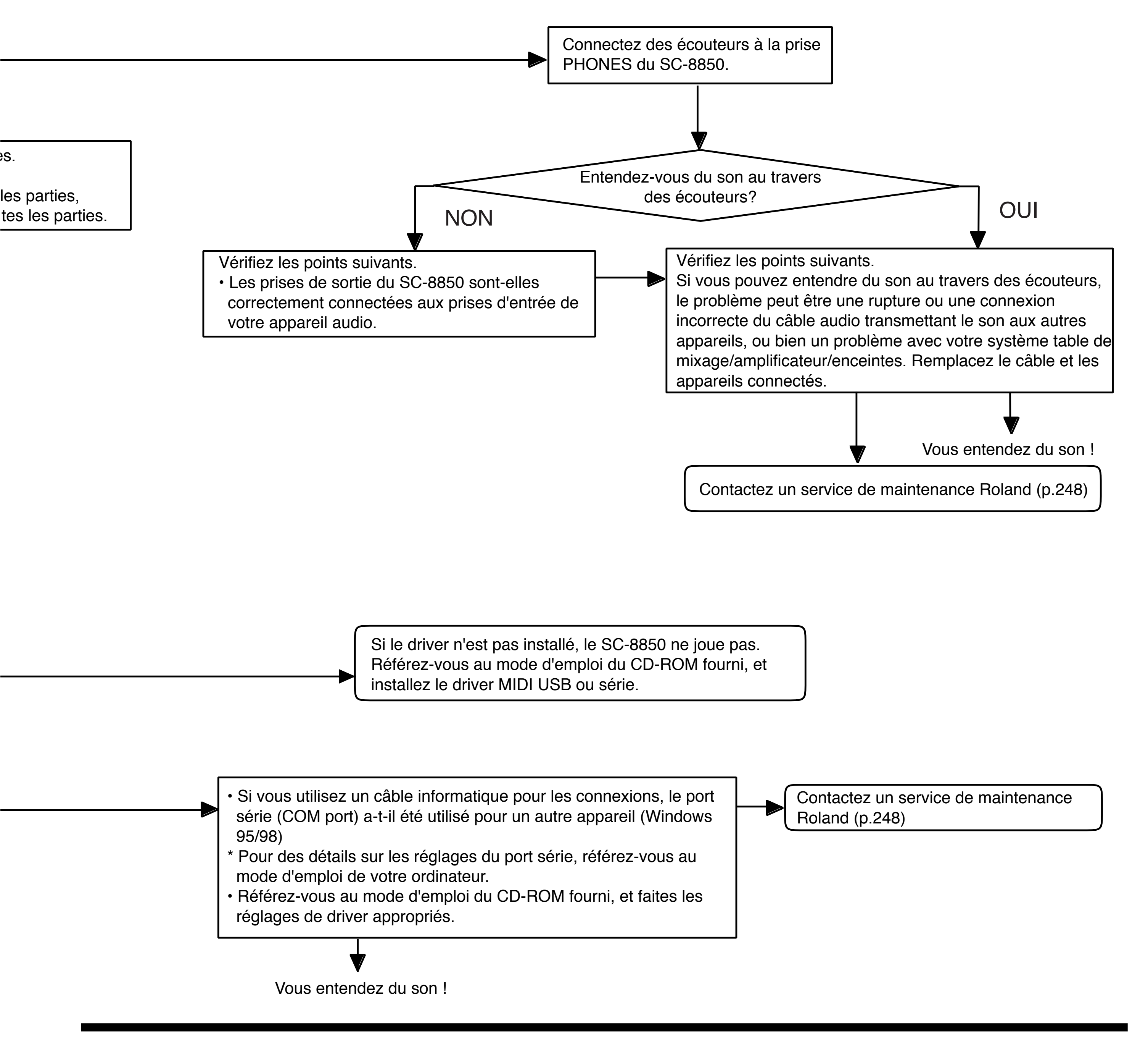
Si vous n'entendez aucun son, la raison est souvent plus complexe et peut avoir plus de causes potentielles que la plupart des autres problèmes. Toutefois, dans la plupart des cas, le problème est dû à des connexions incorrectes entre appareils, ou a des réglages incorrects de drivers (gestionnaires) ou de logiciels.

Comment lire le schéma logique

▭ ... Lisez à la suite, en suivant les instructions.

◇ ... Répondez aux questions.





Connectez des écouteurs à la prise PHONES du SC-8850.
es.
les parties,
tes les parties.
Entendez-vous du son au travers des écouteurs?
NON
OUI
Vérifiez les points suivants.
• Les prises de sortie du SC-8850 sont-elles correctement connectées aux prises d'entrée de votre appareil audio.
Vérifiez les points suivants.
Si vous pouvez entendre du son au travers des écouteurs, le problème peut être une rupture ou une connexion incorrecte du câble audio transmettant le son aux autres appareils, ou bien un problème avec votre système table de mixage/amplificateur/enceintes. Remplacez le câble et les appareils connectés.
Vous entendez du son !
Contactez un service de maintenance Roland (p.248)
Si le driver n'est pas installé, le SC-8850 ne joue pas. Référez-vous au mode d'emploi du CD-ROM fourni, et installez le driver MIDI USB ou série.
• Si vous utilisez un câble informatique pour les connexions, le port série (COM port) a-t-il été utilisé pour un autre appareil (Windows 95/98)
* Pour des détails sur les réglages du port série, référez-vous au mode d'emploi de votre ordinateur.
• Référez-vous au mode d'emploi du CD-ROM fourni, et faites les réglages de driver appropriés.
Contactez un service de maintenance Roland (p.248)
Vous entendez du son !

Impossible d’installer le driver USB pour SC-8850 (Windows 98)

● **USB est-il activé?**
Activez USB sur votre ordinateur.
Si un appareil inconnu n’est pas détecté lors de la première connexion du SC-8850 à votre ordinateur via un câble USB, il est possible que l’interface USB elle-même soit désactivée. Utilisez la procédure ci-dessous pour vérifier si l’interface USB est activée.

1 Cliquez sur le bouton [Démarrage] de Windows et choisissez dans [Paramètres], l’option [Panneau de configuration]. Dans [Panneau de configuration], double-cliquez sur l’icône [Système].
2 Cliquez sur l’onglet [Gestionnaire de périphériques] et assurez-vous qu’il n’y a pas de symboles jaunes “!” ou “x” à côté de [Contrôleur du bus série universel] ou [USB Root Hub].
Si un symbole jaune “!” ou “x” est affiché, l’USB est actuellement désactivée. Référez-vous au mode d’emploi de votre ordinateur et activez USB.

● **Un appareil inconnu a-t-il été pris en compte?**
Si l’installation du driver USB du SC-8850 est interrompue pour une quelconque raison (telle que le débranchement d’un câble), un appareil inconnu peut alors être référencé dans l’ordinateur et il peut ne plus être possible d’installer à nouveau le driver. Si cela se produit, utilisez la procédure suivante pour supprimer l’appareil inconnu et installez le driver à nouveau.

1 Cliquez sur le bouton [Démarrage] de Windows et choisissez dans [Paramètres], l’option [Panneau de configuration]. Dans [Panneau de configuration], double-cliquez sur l’icône [Système].
2 Cliquez sur l’onglet [Gestionnaire de périphériques], et avec [Afficher les périphériques par type] sélectionné, assurez-vous qu’il n’y a pas d’autres appareils. Si c’est le cas, double-cliquez dessus et s’il y a un quelconque appareil inconnu, cliquez pour sélectionnez puis cliquez sur le bouton [Supprimer] pour le supprimer.
3 Déconnectez le câble USB du SC-8850, et reconnectez-le. Si l’ordinateur reconnaît le SC-8850, accomplissez l’installation du driver depuis le début.

Les connexions USB n’ont pas été faites correctement (Windows 98)

● **Le SC-8850 a-t-il été reconnu?**
Déconnectez le câble USB et reconnectez-le.
Il est possible que l’ordinateur n’ait pas pu reconnaître ou initialiser le SC-8850. Laissez le câble USB connecté au SC-8850, et relancez Windows. Si la connexion ne s’effectue toujours pas, quittez Windows, et éteignez votre ordinateur. Ensuite rallumez votre ordinateur et relancez Windows.

Le son souffre de distorsion

● **Un effet appliquant la distorsion s’exerce-t-il sur le son?** (p.93)
● **Si c’est un son d’une partie spécifique qui souffre de distorsion, baissez le niveau de volume de cette partie.** (p.32)
● **Si tous les sons souffrent de distorsion, baissez le niveau de volume général de toutes les parties** (p.50)**, ou utilisez la commande [VOLUME]** (p.32) **pour baisser le niveau de volume.**

La hauteur est incorrecte

● **La hauteur d’une partie spécifique ou de toutes les parties est-elle incorrecte?** (p.50, p.55)
● **Le réglage Fine Tune a-t-il été fait pour une partie spécifique?** (p.55)
● **Un message MIDI de pitch bend a-t-il été reçu pour changer la hauteur?**

Le son ne s’arrête plus

- **Avec certains programmes séquenceurs, le son peut se poursuivre si vous changez de piste d’enregistrement tout en jouant au clavier.**
  Dans ce cas, pressez le bouton [MUTE] du SC-8850 pour stopper le son, puis pressez le bouton [MUTE] à nouveau pour revenir au statut précédent (p.35).

Le son est erroné

- **Avez-vous sélectionné un autre son après avoir modifié les réglages de paramètres sonores (filtre, etc.)?**
  Ramenez tous les réglages de paramètres sonores à une valeur 0. (p.64, p.68)
- **A l’occasion, vous pouvez constater que des réglages de paramètres de SC-8850 sont erronnés.**
  Pour remédier à telles situations, initialisez l’unité au format General MIDI ou GS (p.24)



Même si le SC-8850 est initialisé en General MIDI/GS, les réglages des paramètres de système ne sont pas affectés.

Les sons s’interrompent

- **Si vous jouez plus de 128 voix simultanément, les sons seront interrompus.** (p.48)
- **Les mêmes données sont-elles envoyées simultanément en MIDI IN 1 et MIDI IN 2?**

Impossible de reproduire plus de 32 parties

- **Le SC-8850 ne peut reproduire plus de 32 parties que lorsqu’il est connecté via le connecteur USB ou le connecteur série.**
  Quand le SC-8850 est connecté via les prises MIDI, il peut produire un maximum de 32 parties.

Les messages exclusifs ne sont pas reçus

- **Le numéro d’identification d’unité (Device ID) du message exclusif transmis correspond-il à celui du SC-8850?** (p.50)

Le SC-8850 ne transmet pas les données MIDI

- **Si vous désirez transmettre les données de cette unité via le connecteur USB ou le connecteur série, réglez le commutateur COMPUTER sur USB, PC ou Mac, selon votre ordinateur.** (p.12, p.14)
- **Quand le commutateur COMPUTER du SC-8850 est réglé sur MIDI, le SC-8850 ne transmet plus les données par le connecteur USB, ni le connecteur série.**

Les générateurs de sons MIDI connectés au SC-8850 ne sont pas pilotés par l’ordinateur ou un séquenceur

- **Les données musicales reçues par le connecteur USB ou le connecteur série du SC-8850 sont transmises par la prise MIDI OUT.**
  Faites les réglages corrects sur votre logiciel séquenceur et driver.

Lorsqu’on utilise un effet par insertion, le panoramique d’une partie n’a pas d’effet — le son est situé au centre

- **Selon l’algorithme, cela peut ne pas avoir d’effet.**
  Les effets par insertion sont conçus pour être insérés après le panoramique de partie. Utilisez le panoramique des effets par insertion.

Je veux appliquer du delay à une partie rythmique, mais je ne peux pas

- **Avec les réglages initiaux, le niveau d'envoi au delay (Delay Send Level) de tous les Instruments rythmiques est réglé à 0.**
  Réglez le niveau d'envoi au delay pour chaque Instrument. (p.71)
  Comme le réglage initial du niveau de delay pour la partie rythmique est également de 0, montez le niveau de delay. (p.54)

Quand j'active un effet par insertion, les réglages des effets de système (reverb, etc.) sont tous initialisés

- **Lorsque vous activez un effet par insertion, il n'est plus possible d'utiliser les changements de contrôleurs pour régler le niveau d'envoi aux effets de système.**
  Cela signifie que lorsque vous activez un effet par insertion, vous devez utiliser une méthode différente pour envoyer le signal aux effets de système. Vous pouvez régler le niveau d'envoi (commun avec l'effet par insertion) à l'effet de système quand **EFX TO Rev (Cho, Dly)** (p.89, p.237) est utilisé pour activer l'effet par insertion (EFX ON).

Y-a-t-il une façon d'automatiser l'initialisation à chaque fois?

- **Avec les réglages d'usine, le SC-8850 démarre par une ré-initialisation GS à la mise sous tension.**
  Il est également possible de le faire démarrer avec les réglages qui ont été sauvegardés en zone User. (p.63)
- **Si un message exclusif qui transmet une initialisation GS (GS Reset) est présent au début d'un morceau, le SC-8850 s'initialise automatiquement au début de ce morceau.**

Je ne peux jouer que 16 parties quand l'appareil est connecté via un câble informatique

- **Le Mapper MIDI Windows ne supporte généralement que 16 parties.**
  Si vous désirez utiliser plus de 16 parties, vous aurez besoin d'un logiciel ayant des connexions MIDI pour deux ports.

Comme le transfert par bulk dump représente trop de données, est-il possible de ne transmettre que des données d'un paramètre spécifique à l'ordinateur (séquenceur)?

- **En plus de la fonction bulk dump qui transmet les paramètres de façon globale, le SC-8850 vous permet de transmettre individuellement les données de certains paramètres. Vous pouvez utiliser cette possibilité de transmission individuelle de données pour ne transmettre que les données désirées.**
  Le fait de transmettre les données individuellement ne nécessite pas de connaître précisément le format des messages exclusifs, et c'est une méthode efficace pour créer des données.

Le niveau de volume de l'instrument connecté en prise d'entrée audio est trop faible

- **Utilisez vous un câble de connexion contenant une résistance?**
  Utilisez un câble de connexion sans résistance.

A propos du MIDI

■ Qu'est-ce que le MIDI?

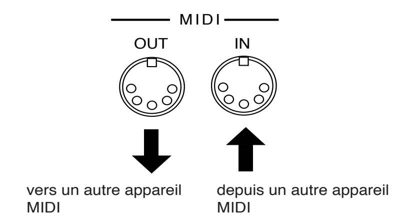
Le MIDI signifie Musical Instrument Digital Interface (interface numérique pour instrument de musique). Les appareils MIDI peuvent transmettre des données concernant la musique telles que des données de jeu ou de sélection de son. Comme le MIDI est un standard mondial, les données peuvent s'envoyer et se recevoir même entre appareils de modèles et de fabricants différents. Dans le standard MIDI, les données décrivant une action de jeu telle que "jeu d'une note" ou "pression d'une pédale" sont transmis comme messages MIDI.
Tant que vous n'utilisez le SC-8850 que pour faire reproduire les données musicales du commerce ou pour fournir la partie sonore d'un logiciel de jeu, il n'est pas nécessaire de connaître le MIDI. Suivez simplement les instructions fournies dans le manuel de votre appareil ou logiciel de reproduction musicale.
L'explication suivante vous aidera à exploiter efficacement le MIDI avec le SC-8850.

Comment sont transmis/reçus les messages MIDI

D'abord, nous expliquerons brièvement comment les messages MIDI sont transmis et reçus.

Connecteurs

Les messages sont transmis et reçus grâce à deux types de connecteurs sur le SC-8850. Branchez des câbles MIDI à ces prises d'une façon appropriée à votre configuration.



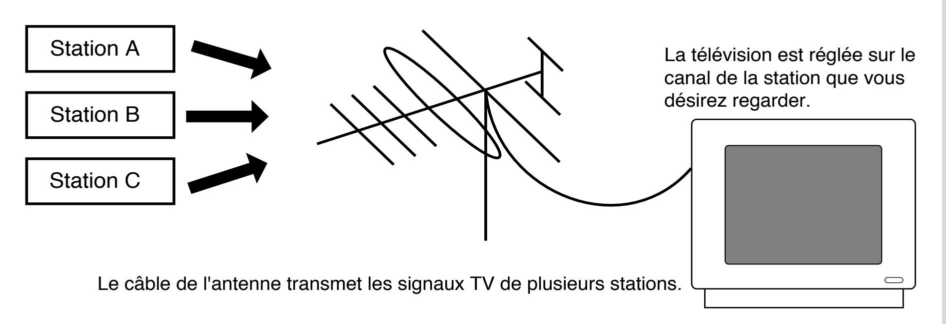


Le SC-8850 n'est pas équipé d'un connecteur MIDI THRU.

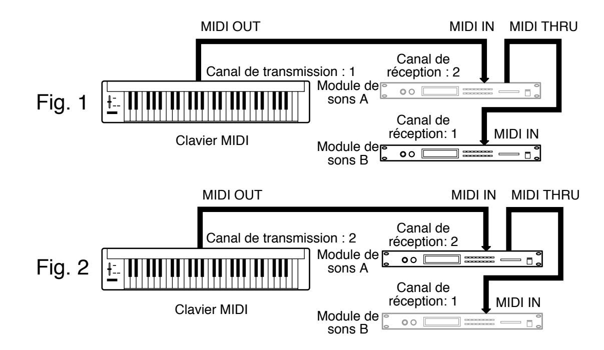
MIDI IN: Ce connecteur reçoit les messages d'un autre appareil MIDI.
MIDI OUT: Ce connecteur transmet les messages du SC-8850.

Canaux MIDI et modules de sons multitimbraux

Le MIDI transmet une grande variété de données de jeu au travers d'un seul câble MIDI, et cela grâce aux canaux MIDI. Les canaux MIDI permettent d'identifier des données au milieu d'une grande quantité de données. Le concept est similaire à celui des canaux de télévision. En changeant le canal d'un récepteur de télévision, vous pouvez voir les programmes de différentes stations. En réglant le canal du récepteur pour qu'il corresponde à celui de l'émetteur, vous ne recevez que le programme que vous désirez voir. De la même façon, le MIDI permet de ne recevoir des données que lorsque le canal du récepteur correspond à celui de l'émetteur.



Le MIDI utilise 16 canaux, numérotés 1 — 16. Les données musicales sont reçues quand le canal de transmission de l'appareil émetteur correspond au canal de réception de l'appareil récepteur. Si vous faites les réglages de canaux MIDI suivants, seule la source sonore B jouera quand vous jouerez au clavier, et la source sonore A sera muette. En effet, le canal de la source sonore B correspond au canal MIDI du clavier, mais le canal de la source sonore A ne correspond pas (Fig.1).
A l'opposé, si vous réglez le canal du clavier pour qu'il corresponde à celui de la source sonore A, cette dernière jouera (Fig.2).



Comme le SC-8850 a deux prises MIDI IN, il peut recevoir un total de 32 canaux simultanément. Avec 32 canaux, vous pouvez faire des orchestrations à 32 parties. Les sources sonores telles que le SC-8850, capables de faire jouer simultanément plusieurs parties, sont appelées modules de sons multitimbraux. Timbre est un mot signifiant «son». Le SC-8850 a deux types de parties : normale et rythmique (p.55). Les parties normales servent aux lignes mélodiques ou de basse. Sur les sources sonores GM/GS, la partie rythmique utilise le canal 10.

■ Qu'est-ce que le General MIDI 2?

Le General MIDI 2 est un ensemble de caractéristiques recommandées fournissant des définitions détaillées pour des fonctionnalités telles que l'édition de son et les effets, fonctionnalités non encore définies dans le General MIDI 1 (*), et qui élèvent la gamme de sons à un plus haut degré d'expression de jeu et de compatibilité.

* *Le General MIDI1 a été défini en 1991 comme une pratique recommandable parmi les caractéristiques MIDI, afin de fournir un standard pour les fonctionnalités MIDI des modules de sons qui atteindraient ainsi un certain type de compatibilité entre fabricants. Il définit les caractéristiques de base d'un module de sons telles que le nombre de partie, la polyphonie et l'organisation des sons.*

Principales différences entre General MIDI 2 et format GS (SC-8850)

• Message d'initialisation pour les paramètres de source sonore

[GS]	GS Reset	F0 41 10 42 12 40 00 7F 00 41 F7
[General MIDI 2]	GM2 System On	F0 7E 7F 09 03 F7

• Sélection sonore

[GS] Utilise le MSB de sélection de banque et le changement de programme.
Le LSB de sélection de banque sert à changer la configuration sonore.

00H: spécifie la configuration instrumentale (INST MAP)
01H: configuration SC-55
02H: configuration SC-88
03H: configuration SC-88Pro
04H: configuration SC-8850

Pour régler une autre partie que la partie 10 comme partie rythmique, utilisez un message exclusif. (p.60)

<Exemple> Réglage de la partie 11 en partie rythmique (Room).
F0 41 10 42 12 40 1A 15 02 0F F7
Can. MIDI = 11
CC#00 000
CC#32 4
PG# 009

[General MIDI 2] Utilise le LSB de sélection de banque et le changement de programme.
Le MSB de sélection de banque vaut 121. Utilisez 120 pour un réglage en tant que partie rythmique.

<Exemple> Réglage de la partie 11 en partie rythmique (Room).
Can. MIDI = 11
CC#00 120
CC#32 0
PG 009

* *La configuration sonore du General MIDI 2 diffère de celle du format GS. Le SC-8850 fonctionne normalement au format GS, mais si un message d'activation GM2 (GM2 System On) est reçu, il passe en mode General MIDI 2, et utilise la configuration sonore spéciale de ce mode. Dans ce statut, il n'est pas possible de sélectionner les sons propres au SC-8850.*



Configuration General MIDI 2 (p.213)

Element nouvellement définis dans le General MIDI 2

- Polyphonie 32 (General MIDI 1 : 24)
- Nombre de sons 256 sons / 9 kits rythmiques (General MIDI 1 : 128 sons / 1 kit rythmique)
- Messages qui doivent être reçus (L'astérisque ceux ajoutés par General MIDI 2)

Note ON/OFF
Program Change (changement de programme)
Control Change (changement de contrôleur)

Bank Select (sélection de banque)	(Contrôleurs 0 & 32)
Modulation Depth (amplitude de modulation)	(contrôleur 1)
Portamento Time* (temps de portamento)	(contrôleur 5)
Channel Volume (volume de canal)	(contrôleur 7)
Pan (panoramique)	(contrôleur 10)
Expression	(contrôleur 11)
Hold 1 (sustain)	(contrôleur 64)
Portamento ON/OFF*	(contrôleur 65)
Sostenuto*	(contrôleur 66)
Soft* (sourdine)	(contrôleur 67)
Harmonic Content* (contenu harmonique)	(contrôleur 71)
Release Time* (temps de relâchement)	(contrôleur 72)
Attack Time* (temps d'attaque)	(contrôleur 73)
Brightness* (brillance)	(contrôleur 74)
Decay Time* (temps de chute)	(contrôleur 75)
Vibrato Rate* (vitesse de vibrato)	(contrôleur 76)
Vibrato Depth* (amplitude de vibrato)	(contrôleur 77)
Vibrato Delay* (retard de vibrato)	(contrôleur 78)
Reverb Send Level* (niv. d'envoi à la reverb)	(contrôleur 91)
Chorus Send Level* (niv. d'envoi au chorus)	(contrôleur 93)
Data Entry (entrée de donnée)	(contrôleurs 6 & 38)
LSB/MSB de NRPN	(contrôleurs 100 & 101)

RPN
Pitch Bend Sensitivity (sensibilité au pitch bend)
Fine Tune (accord fin)

Coarse Tune (accord grossier)
Modulation Sensitivity* (sensibilité de modulation)
RPN Null (annulation de RPN
Message de mode par canal
All Sound Off (arrêt de tous les sons)
Reset All Controllers (initialisation de tous les contrôleurs)
All Notes OFF (arrêt de toutes les notes)
Mono Mode ON* (activation du mode Mono)
Poly Mode ON* (activation du mode Poly)
Pitch Bend
Channel Pressure (Pression par canal)
GM System Message (message de système GM)
GM2 System ON*
GM1 System ON
GM System OFF
Messages exclusifs universels
Master Volume* (volume général)
Master Fine Tuning* (accord fin général)
Master Coarse Tuning* (accord grossier général)
Reverb Parameters* (paramètres de reverb)
Reverb Type* (type de reverb)
Reverb Time* (durée de reverb)
Chorus Parameters* (paramètres de chorus)
Chorus Type* (type de chorus)
Modulation Rate* (vitesse de modulation)
Modulation Depth* (amplitude de modulation)
Feedback* (ré-injection)
Reverb Send Level* (niveau d'envoi à la reverb)
Controller Settings* (réglages de contrôleur)
Channel Pressure* (pression par canal)
Control Change* (changement de contrôleur)
Scale/Octave Tuning* (tempérament/réglage par octave)
Keybased Controller* (commande asservie au clavier)
Level* (niveau)
Pan* (panoramique)
Reverb Send Level* (niveau d'envoi à la reverb)
Chorus Send Level* (niveau d'envoi au chorus)
Active Sensing (test de liaison)

■ Messages MIDI qui peuvent être reçus par le SC-8850

Le MIDI utilise différents types de messages pour transmettre des données de jeu musical, et il y a un grand nombre de messages MIDI. Par exemple, l'information indiquant "quelle touche a été jouée et avec quelle force" est transmise comme un message de note. La façon dont un appareil répond à la réception d'un certain type de message MIDI (c'est-à-dire la façon dont le son est produit, etc.) dépendra des caractéristiques de cet appareil. Cela signifie que si l'appareil n'est pas capable d'accomplir la fonction demandée par le message reçu, le résultat musical ne sera pas celui escompté.
Les principaux types de messages MIDI reçus par le SC-8850 sont les suivants.

* *Les messages MIDI dont la réception est imposée par le General MIDI 1 sont marqués d'un symbole ☆.*

Messages de note ☆

Ces messages véhiculent les notes jouées au clavier. Ils comprennent les informations suivantes.

N° de note : un numéro indiquant la note (touche) enfoncée ou relâchée
Note on : donnée indiquant la note (touche) enfoncée
Note off : donnée indiquant la note (touche) relâchée
Dynamique : une valeur indiquant avec quelle force la touche a été pressée. Les numéros de note vont de 0 à 127, ils indiquent la position de la touche sur le clavier, le do médian (do4 ou C4) ayant le numéro 60

Pitch Bend ☆

Sert à la transmission de messages concernant les mouvements de la molette (ou du levier) de pitch bend habituellement trouvée sur les synthétiseurs. Les commandes de pitch bend peuvent faire changer de façon progressive et continue la hauteur d'une hauteur sur une grande tessiture.

Changement de programme ☆

Ces messages servent à sélectionner les sons. Les sons se sélectionnent par des numéros de programme de 1 à 128. Sur le SC-8850, ces messages sélectionneront les sons (Instruments). En employant des messages de sélection de banque (qui sont du type messages de changement de contrôleur), une variété de sons encore plus grande peut être appelée (p.41).

Changement de contrôleur ☆

Ces messages commandent des paramètres tels que modulation et panoramique. Leur fonction est déterminée par leur numéro de contrôleur.

Bank Select (Sélection de banque) (contrôleur numéro 0/32)

Le son est changé quand vous utilisez un message de changement de programme. Le son est sélectionné avec un message de changement de programme après sélection d'un message de sélection de banque. Le son ne changera pas quand seul un message de sélection de banque est reçu.

Modulation (contrôleur numéro 1) ☆

Ce message commande le vibrato.

Volume (contrôleur numéro 7) ☆

Ce message commande le volume d'une partie. Quand ce message est reçu, le volume de la partie change.

Expression (contrôleur numéro 11) ☆

Ce message véhicule les changements de volume. Il peut servir à ajouter de l'expression durant un morceau.

Emploi du volume et de l'expression

Il est pratique d'utiliser les contrôleurs Volume et Expression de façon distincte, comme suit.

Volume: Ajuste la balance de volume entre les parties.
Expression: Crée des changements de volume durant un morceau (crescendo, decrescendo)

La raison de cette différenciation est que si vous n'utilisez que des messages de volume pour créer des changements de volume en cours de morceau, vous aurez à modifier toutes les données de volume d'un morceau si vous décidez ultérieurement de changer la balance de volume entre les parties. Toutefois, si vous n'utilisez le

MEMO

Dans certains séquenceurs MIDI, les données de changement de contrôleur situées exactement au même instant (sur le même pas) sont transmises par ordre ascendant de numéro de contrôleur. Si vous utilisez ce type de séquenceur MIDI, vous devez ajuster l'instant de déclenchement des données de sélection de banque pour qu'elles soient transmises selon l'ordre correct : sélection de banque puis changement de programme.

NOTE

Le volume d'une partie sera affecté à la fois par les messages de Volume (contrôleur 7) et par les messages d'expression (contrôleur 11). Si une valeur de 0 est reçue par l'un de ces messages, le volume de la partie sera 0 et il ne montera pas même si l'autre message est envoyé avec une valeur plus élevée. Prenez-y garde.

volume qu'une fois en début de morceau et uniquement l'expression au cours de morceau, il vous sera possible d'ajuster le volume entre parties pour la totalité du morceau en modifiant simplement les données de volume au début de ce morceau, tandis que les données de changement de dynamique en cours de morceau resteront telles quelles. C'est très pratique lorsque, par exemple, vous décidez de faire les changements de balance entre le piano et la basse quand que le morceau est quasiment terminé.

Pan (Panoramique) (contrôleur numéro 10) ☆

Ce message commande la position stéréo d'une partie. (p.54)

Hold (1) (Sustain) (contrôleur numéro 64) ☆

Ce message véhicule les mouvements d'enfoncement/relâchement de la pédale de sustain, entraînant le maintien des notes actuellement produites. Quand un message Hold On est reçu, les notes seront maintenues. Dans le cas d'instruments dont le son chute progressivement tels que le piano, le son baissera graduellement jusqu'à ce qu'un message Hold Off soit reçu. Dans le cas d'instruments tenus tels qu'un orgue, le son se maintiendra jusqu'à réception d'un message Hold Off.

Sostenuto (contrôleur numéro 66)

La pédale sostenuto d'un piano ne maintient que les notes déjà en cours de production quand la pédale est enfoncée. Le message Sostenuto véhicule les mouvements de cette pédale. Quand Sostenuto On est reçu, seules les notes produites à ce moment sont maintenues. Dans le cas d'instruments dont le son chute progressivement tels que le piano, le son baissera graduellement jusqu'à ce qu'un message Sostenuto Off message soit reçu. Dans le cas d'instruments tenus tels qu'un orgue, le son se maintiendra jusqu'à réception d'un message Sostenuto Off.

Soft (Sourdine) (contrôleur numéro 67)

La pédale de sourdine adoucit le son tant que la pédale est pressée. Le message Soft véhicule les mouvements de cette pédale. Quand Soft On est reçu, la fréquence de coupure est abaissée, donnant un son plus feutré. Quand Soft Off est reçu, le son d'origine revient.

Reverb Send Level (Niveau d'envoi à la reverb) (contrôleur numéro 91)

Ce message ajoute un effet reverb à la partie. (Reverb Level p.80)

Chorus Send Level (Niveau d'envoi au chorus) (contrôleur numéro 93)

Ce message ajoute un effet chorus à la partie. (Chorus Level p.82)

Delay Send Level (Niveau d'envoi au delay) (contrôleur numéro 94)

Ce message ajoute un effet delay à la partie (Delay Level p.84)

Portamento (contrôleur numéro 65)

Portamento Time (Temps de portamento) (contrôleur numéro 5)

Portamento Control (Contrôleur de portamento) (contrôleur numéro 84)

Le Portamento est un effet qui crée un changement de hauteur progressif entre une note et celle qui la précède. Quand un message Portamento est reçu, l'effet portamento est réglé on ou off. La durée de Portamento gère la vitesse du changement de hauteur. La commande de Portamento fixe le numéro de note source (la note d'où part la hauteur pour rejoindre celle de la note actuellement jouée).

LSB, MSB de RPN (contrôleurs numéro 100 & 101) ☆

Data Entry (Entrée de donnée) (contrôleurs numéro 6 & 38) ☆

Comme la fonction des RPN (paramètres à numéro référencé) est définie dans la norme MIDI, ce message peut être échangé entre appareils de types différents. Les messages MSB et LSB de RPN déterminent le paramètre à modifier, et ensuite les messages d'entrée de donnée servent à fixer la valeur de ce paramètre. Les RPN permettent de régler la sensibilité au Pitch Bend, l'accord grossier et l'accord fin.

MEMO

Les valeurs modifiées par messages RPN ne seront pas initialisées même après réception de messages de changement de programme etc. pour sélectionner d'autres sons

LSB, MSB de NRPN (contrôleurs numéro 98 & 99)

Data Entry (contrôleurs numéro 6 & 38)

Les messages de NRPN (paramètres à numéro non référencé) servent à modifier la valeur de paramètres propres à un appareil. Les messages MSB et LSB de NRPN déterminent le paramètre à modifier, et ensuite les messages d'entrée de donnée servent à fixer la valeur de ce paramètre. Comme le format GS définit la fonction de plusieurs messages NRPN, les programmes compatibles GS peuvent utiliser les messages NRPN des paramètres de son tels que vibrato, fréquence de coupure, résonance, et enveloppe.

MEMO

Après réception d'un message d'initialisation GS (GS Reset), les messages NRPN sont reçus.

MEMO

Pour des détails sur la façon d'utiliser les NRPN avec les modules de sons GS, référez-vous à **Emploi des NRPN avec les modules de sons GS** (p.154).

Aftertouch (Pression par canal uniquement ☆)

L'aftertouch est un message véhiculant la pression appliquée à une touche après son enfoncement, cette information pouvant servir à piloter différents aspects du son. Il y a deux types de messages d'aftertouch, l'aftertouch (pression) polyphonique qui est transmis indépendamment pour chaque touche, et l'aftertouch (pression) par canal qui est transmis sous forme d'une valeur affectant identiquement toutes les notes d'un même canal MIDI.

MEMO

Avec les réglages d'usine, le SC-8850 ne réagit pas aux messages d'aftertouch. Pour que ces derniers aient une action, vous devez régler les paramètres relatifs à l'aftertouch (p.159).

All Sounds Off

Ce message coupe le son de toutes les notes en cours. Le son du canal spécifié sera donc «forcé» à l'arrêt

All Notes Off ☆

Ce message déclenche l'envoi d'un message Note Off à chaque note actuellement en service sur le canal spécifié. Toutefois, si Hold 1 (sustain) ou Sostenuto est actuellement sur On, le son se poursuit jusqu'à ce que ces commandes passent sur Off.

Reset All Controllers (Initialisation de tous les contrôleurs) ☆

Ce message ramène les contrôleurs à leur valeur d'origine. Les valeurs initiales suivantes sont retrouvées pour le canal spécifié.

Contrôleur	Valeur initiale
Pitch Bend	0 (centre)
Polyphonic Key Pressure	0 (minimum)
Channel Pressure	0 (minimum)
Modulation	0 (minimum)
Expression	127 (maximum)
Hold	0 (off)
Portamento	0 (off)
Soft	0 (off)
Sostenuto	0 (off)
RPN	non réglé
NRPN	non réglé

MEMO

Les valeurs de paramètres qui ont été modifiées par RPN ou NRPN ne changeront pas même si un message d'initialisation des contrôleurs est reçu.

Active Sensing

Ce message sert à tester les connexions MIDI, à la recherche d'un câble débranché ou détérioré. Le SC-8850 transmet les messages d'Active Sensing par sa MIDI OUT à intervalles spécifiques. Une fois qu'un message d'Active Sensing a été reçu en MIDI IN, le contrôle d'Active Sensing commence, et si à un moment quelconque aucun message d'Active Sensing n'est reçu dans un intervalle de 420 msec, l'appareil en conclut que le câble a été déconnecté. Dans ce cas, toutes les notes en cours sont coupées, la même procédure que si un message d'initialisation des contrôleurs avait été reçu est exécutée, et le contrôle d'Active Sensing s'arrête.

Messages exclusifs

Les messages exclusifs servent à gérer des fonctions exclusives d'un appareil spécifique. Bien que les messages exclusifs universels puissent servir entre appareils de fabricants différents, la plupart des messages exclusifs ne peuvent pas servir entre appareils de modèles différents et à fortiori de fabricants différents.
Pour identifier l'appareil auquel est destiné un message exclusif, les messages exclusifs Roland contiennent des identifiants de fabricant, d'unité et de modèle.
Le numéro d'identificationt de fabricant du SC-8850 est le 41H, d'appareil le 10H et de modèle le 42H.

GM1 System On ☆

(Message exclusif universel)
Quand un message d'activation GM1 (GM1 System On) est reçu, l'instrument est ramené aux réglages General MIDI1 de base. Les messages NRPN de sélection de banque ne sont ensuite plus reçus. Au début des données de morceau portant le logo GM se trouve un message GM System On. Cela signifie que si vous faites reproduire les données depuis leur début, le générateur de sons sera automatiquement initialisé et ramené aux réglages GM de base.

GM2 System On

(Message exclusif universel)
Quand un message GM2 System On est reçu, le SC-8850 est ramené aux réglages General MIDI 2 de base. Référez-vous en p.146.

GS Reset

(Format GS)

Quand un message d'activation GS (GS Reset) est reçu, l'instrument est ramené aux réglages GS de base. Les messages NRPN spécifiés dans le format GS peuvent alors être reçus. Au début des données de morceau portant le logo GS se trouve un message GS Reset. Cela signifie que si vous faites reproduire les données depuis leur début, le générateur de sons sera automatiquement initialisé et ramené aux réglages GS de base.

Master Volume (Volume général)

(Messages exclusifs universels)

C'est un message exclusif commun à tous les appareils MIDI, qui pilote le volume général de toutes les parties.

Autres messages exclusifs

Le SC-8850 peut recevoir des messages exclusifs de format GS (identifiant de modèle 42H) communs à tous les générateurs de sons GS. Les messages exclusifs permettent de stocker les réglages du SC-8850 ou de faire des réglages précis des paramètres. Pour des détails sur les messages exclusifs transmis et reçus par le SC-8850, référez-vous à l'explication fournie en p.229 et suivante.

Emploi des NRPN avec les modules de sons GS

Parmi les différents types de contrôleurs, souvent appelés changements de contrôleur ou CC, se trouve une gamme étendue de contrôleurs appelés NRPN (numéro de paramètre non référencé). Les NRPN peuvent servir avec les modules de sons GS à modifier différents paramètres sonores tels que ceux concernant vibrato, filtres et enveloppes. Il y a des avantages spécifiques à employer les changements de contrôleur plutôt que les messages exclusifs pour modifier les sons. Ils ne sont pas compliqués, simples à manier et ne nécessitent pas de grandes quantités de données (p. 149, 226). De tels messages de contrôleur comprennent un numéro (le numéro de contrôleur) qui spécifie le type de fonction qui sera pilotée.

Les caractéristiques MIDI ne définissent aucune fonction spécifique qui puisse être réglée par NRPN. Cela est dû au fait que les NRPN sont destinés à servir comme une gamme polyvalente de contrôleurs qui peuvent être assignés à n'importe quel paramètre utile dans un appareil précis pour obtenir les changements désirés dans ces sons, ou améliorer ces possibilités d'expression. A l'opposé, il y a un autre type de contrôleurs étendus appelés RPN (numéro de paramètre référencé). Comme leur nom le suggère, les fonctions RPN sont toutes définies (référencées) dans les caractéristiques MIDI (p. 228). Quand vous utilisez un NRPN, la fonction (le paramètre sonore) mise en jeu doit être spécifiée par le biais de valeurs numériques identifiées par la commande numéro 99 (MSB ou octet de poids fort de NRPN) et la commande numéro 98 (LSB ou octet de poids faible de NRPN). Ensuite, en envoyant la valeur appropriée avec le contrôleur numéro 6 (Data Entry ou entrée de donnée), le changement du paramètre sonore préalablement spécifié est accompli. Notez qu'à la place de la notation hexadécimale utilisée dans "Equipement MIDI" (p. 228), les chiffres pour les combinaisons de valeur des NRPN qui apparaissent dans le tableau ci-dessous ont tous été convertis en décimales.

NRPN MSB	NRPN LSB	Plage	Fonction
1	8	0–64–127	Vitesse du vibrato *1 (p.65)
1	9	0–64–127	Amplitude du vibrato *1 (p.65)
1	10	0–64–127	Retard du vibrato *1 (p.65)
1	32	0–64–127	Fréquence de coupure du TVF *1 (p.66)
1	33	0–64–127	Résonance du TVF *1 (p.66)
1	99	0–64–127	TVF&TVA : durée d'attaque de l'enveloppe *1 (p.67)
1	100	0–64–127	TVF&TVA : temps de chute de l'enveloppe *1 (p.67)
1	102	0–64–127	TVF&TVA : temps de relâchement de l'enveloppe *1 (p.67)
24	rr	0–64–127	Instrument rythmique : Accord grossier *1 Modifie la hauteur d'un instrument de percussion dans la partie rythmique.
26	rr	0–127	Instrument rythmique : Niveau du TVA Modifie le volume d'un instrument de percussion dans la partie rythmique.
28	rr	0,1–64–127	Instrument rythmique : Panoramique Modifie le panoramique d'un instrument de percussion dans la partie rythmique. Un réglage 0 donne un panoramique aléatoire, alors que 1 sélectionne la position extrême gauche, 64 la position centrale et 127 la position extrême droite.
29	rr	0–127	Instrument rythmique : Niveau d'envoi à la reverb Détermine l'amplitude de reverb pour un instrument de percussion de la partie rythmique.
30	rr	0–127	Instrument rythmique : Niveau d'envoi au chorus Détermine l'amplitude de chorus pour un instrument de percussion de la partie rythmique.
31	rr	0–127	Instrument rythmique : Niveau d'envoi au delay Détermine l'intensité de delay pour un instrument de percussion de la partie rythmique (SC-88/SC-88 Pro/SC-8850 uniquement)

Par exemple, considérons que vous désiriez modifier la fréquence de coupure du TVF. D'abord, vous devez préciser que c'est la fréquence de coupure du TVF que vous désirez piloter en envoyant la combinaison NRPN MSB et NRPN LSB appropriée. La valeur du contrôleur numéro 99 correspond au MSB et celle de lu contrôleur numéro 98 au LSB. Aussi, vous devez transmettre ces valeurs

Contrôleur No. 99: 1
Contrôleur No. 98: 32

Le SC-8850 a été ainsi informé que c'est la fréquence de coupure du TVF que vous allez changer. Pour poursuivre et faire réellement le changement, vous devez alors utiliser le message de contrôleur pour l'entrée de donnée (Data Entry) pour fixer la nouvelle valeur (xx) voulue pour la fréquence de coupure du TVF. Par conséquent, vous devez envoyer:

Controller No. 6: xx

Suite à la transmission des trois valeurs de contrôleur précédentes, la fréquence de coupure du TVF est modifiée et le timbre du son sélectionné pour cette partie sonne différemment.

Après avoir modifié des paramètres de son à l'aide d'un NRPN, nous vous recommandons de prendre l'habitude d'envoyer un message de fin de contrôleur par envoi des valeurs RPN ci-dessous. Cela indiquera au SC-8850 que vous avez fini de travailler avec le paramètre qui a été spécifié, et cela interrompra son attente pour toute autre nouvelle valeur pour ce paramètre. (Cela annule la demande de changement pour un NRPN ou RPN spécifique). De cette façon, vous éviterez tout changement intempestif si des valeurs d'entrée de donnée étaient involontairement envoyées par la suite.

Contrôleur No. 101: 127
Contrôleur No. 100: 127

Pour la valeur **NRPN LSB rr**, vous devez fournir la valeur qui correspond au numéro de note de l'instrument de percussion précis auquel vous vous adressez. Ces numéros peuvent être trouvés dans la liste des kits rythmiques (p. 187).
Par exemple, considérons que vous désirez régler le bongo aigu (High Bongo) pour qu'aucune reverb ne s'applique à lui. Cet instrument est assigné à la note 60 (do médian) et est contenu dans le kit rythmique Standard Set 1.
Pour accomplir cela, vous devrez transmettre ces valeurs:

Contrôleur No. 99: 29
Contrôleur No. 98: 60
Contrôleur No. 6: 0

Notez que ces messages MIDI doivent être envoyés dans l'ordre ci-dessus.
Les paramètres marqués d'un *1 dans le tableau de gauche peuvent être modifiés de façon relative, la valeur 0 étant la valeur par défaut. Selon le son spécifique sur lequel vous travaillez, le type de changement possible diffèrera. Dans certains cas, vous pouvez même ne noter aucun changement. De plus, la plage de changement variera également.
Vous pouvez avoir à consulter le manuel fourni avec votre équipement ou logiciel pour des détails sur la façon de correctement programmer et transmettre des messages de changement de contrôleur. Notez toutefois que certains appareils ne vous permettent de travailler qu'avec un nombre limité de numéros de contrôleur. Assurez-vous que vous suivez toujours l'ordre donné ci-dessus lorsque vous transmettez les données RPN, NRPN et entrée de donnée. Veillez, comme vous insérez plusieurs messages MIDI au même instant (ou très proches les uns des autres) à contrôler le résultat, car avec certains types de logiciels musicaux, les messages peuvent parfois être envoyés dans un ordre différent de celui originellement voulu. Pour éviter des problèmes, laissez toujours suffisamment d'espace entre deux messages adjacents (au moins un clic ou coup d'horloge pour une résolution de 96 TPQN et 5 clics pour 480 TPQN).

Fonctionnement via MIDI

Comment changer la valeur de la fréquence de coupure d'une partie

<Exemple> Réglage de la fréquence de coupure de la partie 3 sur -25

Can. MIDI = 03

CC#99	01	Fréquence de coupure
CC#98	32	Fréquence de coupure
CC#06	39	Comme 64 équivaut à 0, donc: 64 - 25 = 39.

Fonctionnement via MIDI

Comment changer la hauteur d'un instrument rythmique

<Exemple> Transposition 5 demi-tons au-dessus (+5) de la note numéro 48 du kit rythmique de la partie 10

Can. MIDI = 10

CC#99	24	Accord grossier d'Instrument rythmique
CC#98	48	Numéro de note
CC#06	69	Comme 64 correspond à la hauteur d'origine, nous obtenons : 64 + 5 = 69.

MEMO

Toute valeur qui était imposée par le biais d'un NRPN ne sera pas initalisée même après changement de son suite à réception d'un message de changement de programme. Les réglages qui ont été faits par NRPN ne peuvent initialisés que par envoi d'un message d'initialisation GS.

MEMO

TPQN: Ticks Per Quarter Note ou clics par noire.

MEMO

Après réception d'un message d'initialisation GS (GS Reset), les messages NRPN sont reçus.

Si un message apparaît

Si une procédure est incorrecte ou si les données ne peuvent pas être traitées correctement, un message d'erreur s'affiche.
Consultez la liste suivante et effectuez l'action recommandée.

Checksum Error

Cause: La somme de vérification (checksum) du message exclusif reçu est incorrecte.
Action: Vérifiez les données transmises au SC-8850 et transmettez-les à nouveau. Assurez-vous également que le câble MIDI n'est pas endommagé.

MIDI Buff. Full

Cause: Trop de données MIDI ont été reçues d'un coup par le SC-8850 et ne peuvent être correctement traitées.
Action: Assurez-vous qu'une quantité excessive de données MIDI n'est pas transmise d'un coup.

MIDI Off Line

Cause 1: Il est possible que l'appareil connecté en MIDI IN ait été éteint.
Action 1: Le problème n'a rien à voir avec le SC-8850. Vérifiez l'alimentation de l'appareil MIDI connecté.
Cause 2: Il est possible que le câble MIDI ait été débranché ou endommagé.
Action 2: Vérifiez les câbles MIDI.

USB Off Line

Cause 1: Il est possible que l'ordinateur connecté en MIDI IN ait été éteint.
Action 1: Le problème n'a rien à voir avec le SC-8850. Vérifiez l'alimentation de l'ordinateur connecté.
Cause 2: Il est possible que le câble USB ait été débranché ou endommagé.
Action 2: Vérifiez les câbles USB.

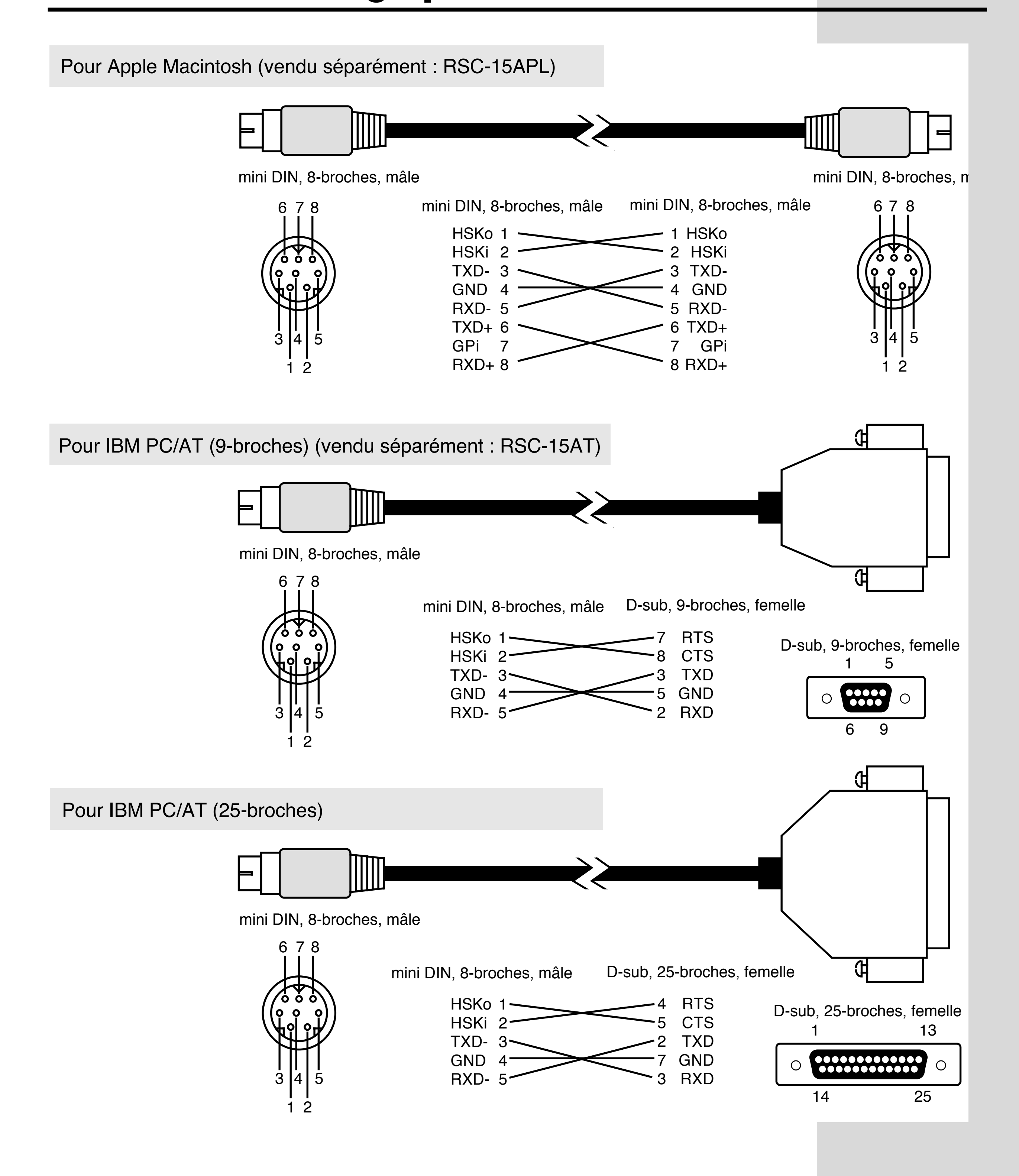
No Instrument

Cause: Un son (Instrument) que le SC-8850 ne possède pas a été sélectionné.
Action: Le nom du son préalablement sélectionné s'affiche et c'est ce son qui est entendu. Référez-vous au tableau des listes d'Instrument (p.167) et choisissez un numéro de banque et un numéro de programme correct.

No Drum Set

Cause: Un kit rythmique que le SC-8850 ne possède pas a été sélectionné.
Action: Le nom du kit rythmique préalablement sélectionné s'affiche et c'est ce kit rythmique qui est entendu. Référez-vous au tableau des listes de kits rythmiques (p.187) et choisissez un numéro de programme correct.

Schéma de câblage pour ordinateur



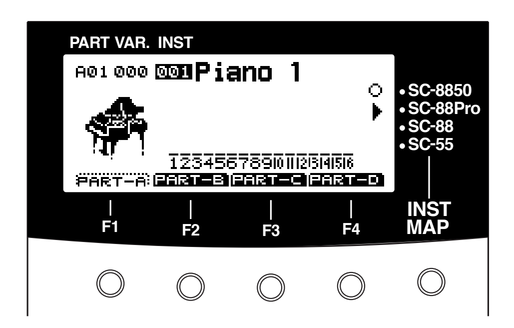
Liste des procédures d’utilisation

■Les sept écrans d’affichage du SC-8850

Les différents affichages obtenus du SC-8850 en fonction des paramètres auxquels vous avez accédés, ou du contenu présenté peuvent être répartis en sept statuts d’affichage.

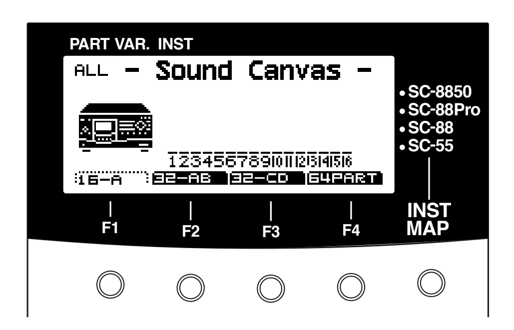
Ecran	Comment y arriver	Contenu
Part Basic	Mettez sous tension ou depuis tout autre écran, pressez **EXIT** pour une raison autre que l’annulation (**CANCEL)**	C’est l’écran de base qui apparaît à la mise sous tension. Si vous avez accompli une action dans un autre écran, c’est ici que vous retournerez quand vous presserez le bouton **EXIT**. Ici, vous pouvez sélectionner le son de chaque partie et vérifiez le volume de chaque partie.
All Part	En écran Part Basic, pressez simultanément **PART** [◀] et [▶]. (**ALL**)	Ici, vous pouvez couper toutes les parties ou forcer le changement de configuration sonore pour toutes les parties.
Edit	En écran Part Basic, pressez [EDIT].	Ici, vous pouvez régler les paramètres pour chaque partie, tels que le niveau d’envoi à un effet, etc.
Edit All	En écran All Part [EDIT]. Sinon, en écran Edit, pressez simultanément **PART** [◀] et [▶]. (**ALL**)	Ici, vous pouvez régler les paramètres pour toutes les parties, tels que le niveau général, etc.
Drum	Pressez [DRUM]	Ici, vous pouvez régler le niveau et le panoramique, etc. pour chaque Instrument rythmique. Vous pouvez également créer des sons ou kits rythmiques User.
Effect	Pressez [EFFECTS]	Ici, vous pouvez faire les réglages d’effet de système et d’effet par insertion.
Utility	Pressez simultanément [EDIT] et **PART** [◀] (**UTIL**)	Ici, vous pouvez faire les réglages de système pour le SC-8850 lui-même, transmettre des données (Dump) à un appareil externe, initialiser différents réglages et faire reproduire les morceaux de démonstration, etc.

Ecran Part Basic (statut à la mise sous tension) : Réglages pour chaque partie



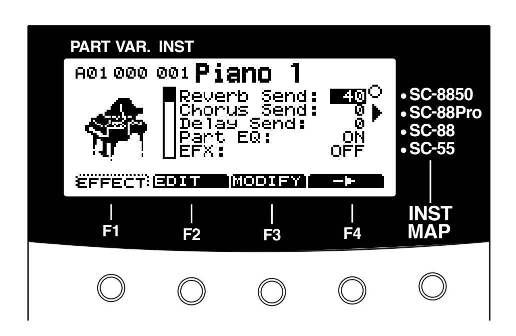
Bouton	Fonctionnement	Valeurs (en gras : valeur par défaut)
PART [◀] [▶]	Sélectionne une partie	**A01** - D16
VAR. [▼]	Amène le curseur sur **VAR.**	
INST [▲]	Amène le curseur sur **INST**	
[EXIT]	---	
[ENTER]	---	
[EDIT]	Appelle l'écran Edit	
[DRUM]	Appelle l'écran Drum	
[EFFECTS]	Appelle l'écran Effect	
[SHIFT]	---	
[SOLO]	Ne fait jouer que la partie sélectionnée	**Off**, On
[MUTE]	Coupe (réduit au silence) la partie sélectionnée	**Off**, On
[DEC]	Diminue d'1 la valeur du paramètre sélectionné	
[INC]	Augmente d'1 la valeur du paramètre sélectionné	
[INST MAP]	Change la configuration sonore de la partie sélectionnée	**SC-8850**, SC-55, SC-88, SC-88Pro
[F1] PART A	Accède à PART A (le numéro de partie est inchangé)	
[F2] PART B	Accède à PART B (le numéro de partie est inchangé)	
[F3] PART C	Accède à PART C (le numéro de partie est inchangé)	
[F4] PART D	Accède à PART D (le numéro de partie est inchangé)	

Ecran All Part (l'affichage Part est sur ALL): Réglages pour toutes les parties



Bouton	Fonctionnement	Valeurs (en gras : valeur par défaut)
PART [◀] [▶]	---	
VAR. [▼]	---	
INST [▲]	---	
[EXIT]	Appelle l'écran Part Basic	
[ENTER]	---	
[EDIT]	Appelle l'écran Edit All	
[DRUM]	Appelle l'écran Drum	
[EFFECTS]	Appelle l'écran Effect	
[SHIFT]	---	
[SOLO]	---	
[MUTE]	Coupe (réduit au silence) toutes les parties	**Off**, On
[DEC]	---	
[INC]	---	
[INST MAP]	Force toutes les parties à changer de configuration sonore	**Pas d'indication. (la configuration d'instrument ne change pas)**, SC-8850, SC-88Pro, SC-88, SC-55
[F1] 16-A	Affichage de niveau des parties du groupe A	
[F2] 32-AB	Affichage de niveau des parties du groupe A et B	
[F3] 32-CD	Affichage de niveau des parties du groupe C et D	
[F4] 64PART	Affichage de niveau de tous les groupes de parties	

Ecran Edit ([EDIT] allumé): Réglage des paramètres de source sonore pour chaque partie

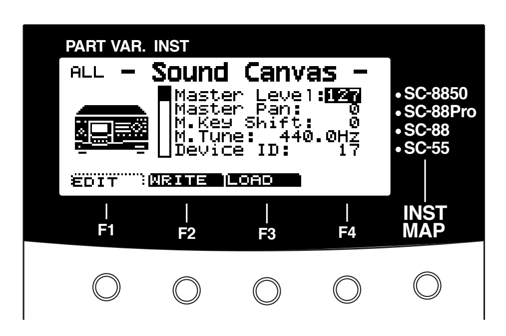


Bouton	Fonctionnement	Valeurs (en gras : valeur par défaut)
PART [◀] [▶]	Sélectionne une partie	A01 - D16
VAR. [▼]	Fait baisser le curseur	
INST [▲]	Fait monter le curseur	
[EXIT]	Appelle l'écran Part Basic	
[ENTER]	---	
[EDIT]	Appelle l'écran Part Basic	
[DRUM]	Appelle l'écran Drum	
[EFFECTS]	Appelle l'écran Effect	
[SHIFT]	---	
[SOLO]	Ne fait jouer que la partie sélectionnée	**Off**, On
[MUTE]	Coupe (réduit au silence) la partie sélectionnée	**Off**, On
[DEC]	Diminue d'1 la valeur du paramètre sélectionné	
[INC]	Augmente d'1 la valeur du paramètre sélectionné	
[DEC] + [INC]	Transmet la valeur du paramètre sélectionné	
[INST MAP]	Change la configuration sonore de la partie	**SC-8850**, SC-55, SC-88, SC-88Pro

[F1]	[F2]	[F3]	[F4]
EFFECT	EDIT	MODIFY	→
S.TUNE	MOD	BEND	→
CAF	CC1	U.INST	→

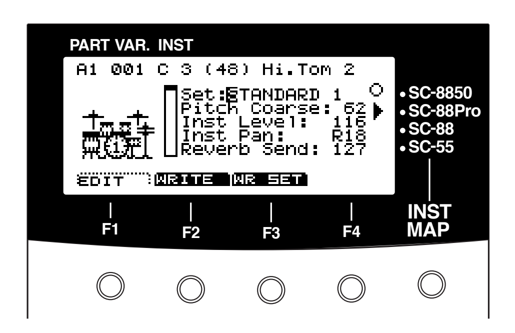
[F1] EFFECT	Règlage des paramètres d'effet (Reverb Send, Chorus Send, Delay Send, Part EQ, EFX)
[F2] EDIT	Règlage des paramètres EDIT (Part Level, Part Pan, Rx MIDI CH, Part Mode, M/P Mode, Key Shift, Fine Tune, Bend Range, Mod Depth, Velo Depth, Velo Offset, Key Range L, Key Range H, CC1 C.Number, Out Asgn)
[F3] MODIFY	Règlage des paramètres MODIFY (Vib Rate, Vib Depth, Vib Delay, Cutoff Freq, Resonance, Attack Time, Decay Time, Release Time)
[F4] →	Fait défiler l'écran
[F1] S.TUNE	Réglage des paramètres S.TUNE (ScaleTune C, ScaleTune C#, ScaleTune D, ScaleTune D#, ScaleTune E, ScaleTune F, ScaleTune F#, ScaleTune G, ScaleTune G#, ScaleTune A, ScaleTune A#, ScaleTune B)
[F2] MOD	Réglage des paramètres MOD (Mod Range, Mod Cutoff, Mod Amp, Mod LFO Rate, Mod LFO Pitch, Mod LFO TVF, Mod LFO TVA)
[F3] BEND	Réglage des paramètres BEND (Bnd Range, Bnd Cutoff, Bnd Amp, Bnd LFO Rate, Bnd LFO Pitch, Bnd LFO TVF, Bnd LFO TVA)
[F4] →	Fait défiler l'écran
[F1] CAF	Réglage des paramètres CAF (CAf Range, CAf Cutoff, CAf Amp, CAf LFO Rate, CAf LFO Pitch, CAf LFO TVF, CAf LFO TVA)
[F2] CC1	Réglage des paramètres CC1 (CC1 Range, CC1 Cutoff, CC1 Amp, CC1 LFO Rate, CC1 LFO Pitch, CC1 LFO TVF, CC1 LFO TVA)
[F3] U.INST	Réglage des paramètres U.INST (Vib Rate, Vib Depth, Vib Delay, Cutoff Freq, Resonance, Attack Time, Decay Time, Release Time) (press [ENTER] to write the settings)
[F4] →	Fait défiler l'écran

Ecran Edit All ([EDIT] allumé, affichage PART sur ALL): Réglage des paramètres de source sonore pour toutes les parties



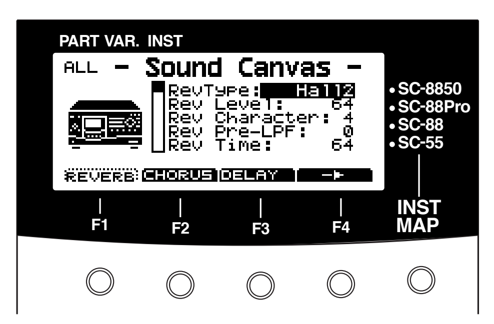
Bouton	Fonctionnement	Valeurs (en gras : valeur par défaut)
PART [◀] [▶]	---	
VAR. [▼]	Fait baisser le curseur	
INST [▲]	Fait monter le curseur	
[EXIT]	Appelle l'écran Part Basic	
[ENTER]	---	
[EDIT]	Appelle l'écran All Part	
[DRUM]	Appelle l'écran Drum	
[EFFECTS]	Appelle l'écran Effect	
[SHIFT]	---	
[SOLO]	---	
[MUTE]	Coupe (réduit au silence) toutes les parties	
[DEC]	Diminue d'1 la valeur du paramètre sélectionné	
[INC]	Augmente d'1 la valeur du paramètre sélectionné	
[DEC] + [INC]	Transmet la valeur du paramètre sélectionné	
[INST MAP]	Force toutes les parties à changer de configuration sonore	**Pas d'indication. (la configuration d'instrument ne change pas)**, SC-8850, SC-88Pro, SC-88, SC-55
[F1] EDIT	Réglage des paramètres EDIT (Master Level, Master Pan, M.Key Shift, M.Tune, Device ID)	
[F2] WRITE	Ecrit les paramètres User	
[F3] LOAD	Récharge les réglages	
[F4]	---	

Ecran Drum ([DRUM] allumé): Réglage des paramètres à la batterie



Bouton	Fonctionnement	Valeurs (en gras : valeur par défaut)
PART [◀] [▶]	Sélectionne la partie rythmique	Drum **A1**-D2
VAR. [▼]	Fait baisser le curseur (ou vers la gauche)	
INST [▲]	Fait monter le curseur (ou vers la droite)	
[EXIT]	Appelle l'écran Part Basic	
[ENTER]	---	
[EDIT]	Appelle l'écran Edit	
[DRUM]	Appelle l'écran Part Basic	
[EFFECTS]	Appelle l'écran Effect	
[SHIFT]	---	
[SOLO]	---	
[MUTE]	---	
[DEC]	Diminue d'1 la valeur du paramètre sélectionné	
[INC]	Augmente d'1 la valeur du paramètre sélectionné	
[DEC] + [INC]	Transmet la valeur du paramètre sélectionné	
[INST MAP]	Change la configuration sonore de la partie sélectionnée	
[F1] EDIT	Réglage des paramètres DRUM (Set, Pitch Coarse, Inst Level, Inst Pan, Reverb Send, Chorus Send, Delay Send, Assign Group, Rx NoteOn, Rx Note Off)	
[F2] WRITE	Ecriture d'un Instrument User	
[F3] WR.SET	Ecriture d'un kit rythmique User	

Ecran Effect ([EFFECTS allumé]): Réglage des paramètres relatifs aux effets

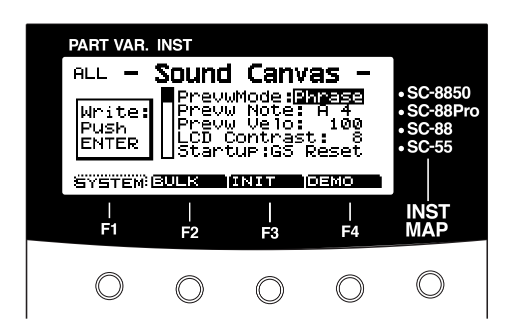


Bouton	Fonctionnement	Valeurs (en gras : valeur par défaut)
PART [◀] [▶]	---	
VAR. [▼]	Fait baisser le curseur	
INST [▲]	Fait monter le curseur	
[EXIT]	Appelle l'écran Part Basic	
[ENTER]	---	
[EDIT]	Appelle l'écran Edit	
[DRUM]	Appelle l'écran Drum	
[EFFECTS]	Appelle l'écran Effect	
[SHIFT]	---	
[SOLO]	---	
[MUTE]	Coupe (réduit au silence) toutes les parties	**Off**, On
[DEC]	Diminue d'1 la valeur du paramètre sélectionné	
[INC]	Augmente d'1 la valeur du paramètre sélectionné	
[DEC] + [INC]	Transmet la valeur du paramètre sélectionné	
[INST MAP]	Force toutes les parties à changer de configuration sonore	**Pas d'indication. (la configuration d'instrument ne change pas)**, SC-8850, SC-88Pro, SC-88, SC-55

[F1]	[F2]	[F3]	[F4]
REVERB	CHORUS	DELAY	→
EQ	EFX	CTRL	→

[F1] REVERB	Réglage des paramètres REVERB (RevType, Rev Level, Rev Character, Rev Pre-LPF, Rev Time, Rev Dly Fb, Rev PreDlyTm)
[F2] CHORUS	Réglage des paramètres CHORUS (ChoType, Cho Level, Cho Pre-LPF, Cho Feedback, Cho Delay, Cho Rate, Cho Depth, Cho To Rev, Cho To Dly)
[F3] DELAY	Réglage des paramètres DELAY (DlyType, Dly Level, Dly Pre-LPF, Dly Time C, DlyTmRatioL, DlyTmRatioR, Dly Level C, Dly Level L, Dly Level R, Dly Feedback, Dly To Rev)
[F4] →	Fait défiler l'écran
[F1] EQ	Réglage des paramètres EQ (EQ L.Freq, EQ L.Gain, EQ H.Freq, EQ H.Gain)
[F2] EFX	Réglage des paramètres EFX (effect type, effect parameters, EFX To Rev, EFX To Cho, EFX To Dly)
[F3] CTRL	Réglage des paramètres CTRL (EFX C.Src1, EFX C.Dep1, EFX C.Src2, EFX C.Dep2)
[F4] →	Fait défiler l'écran

Ecran Utility : Réglages pour toutes les parties



Bouton	Fonctionnement	Valeurs (en gras : valeur par défaut)
PART [◀] [▶]	---	
VAR. [▼]	Fait baisser le curseur	
INST [▲]	Fait monter le curseur	
[EXIT]	Appelle l'écran Part Basic	
[ENTER]	---	
[EDIT]	Appelle l'écran Edit	
[DRUM]	Appelle l'écran Drum	
[EFFECTS]	Appelle l'écran Effect	
[SHIFT]	---	
[SOLO]	---	
[MUTE]	Coupe (réduit au silence) toutes les parties	**Off**, On
[DEC]	Diminue d'1 la valeur du paramètre sélectionné	
[INC]	Augmente d'1 la valeur du paramètre sélectionné	
[INST MAP]	Force toutes les parties à changer de configuration sonore	**Pas d'indication. (la configuration d'instrument ne change pas)**, SC-8850, SC-88Pro, SC-88, SC-55
[F1] SYSTEM	Réglage des paramètres SYSTEM (PrevwMode, Prevw Note, Prevw Velo, LCD Contrast, Startup) (Presser [ENTER] après avoir fait le réglage des paramètres sauvegarde les réglages des paramètres de système.)	
[F2] BULK	Réglage des paramètres BULK (Dump All, Dump All-User, Dump User Inst, Dump User Drum, Dump Part-A, Dump Part-B, Dump Part-C, Dump Part-D) (Utilisez [INC] [DEC] ou [VALUE] pour sélectionner le paramètre et pressez [ENTER] pour exécuter ou [EXIT] pour annuler)	
[F3] INIT	Réglage des paramètres INITIALIZE (Initialize All, Initialize GS, Initialize GM1, Initialize GM2) (utilisez [INC] [DEC] ou [VALUE] pour sélectionner le paramètre, et pressez [ENTER] pour exécuter ou [EXIT] pour annuler.)	
[F4] DEMO	Sélectionne le morceau de démonstration (THE SECRET PLACE, WALL FIVE MIX, Blue X, All Song) (Utilisez [INC] [DEC] ou [VALUE] pour sélectionner le paramètre et pressez [ENTER] pour exécuter ou [EXIT] pour annuler. Pressez [EXIT] ou [STOP] ([F1]) pour stopper la reproduction.)	

■ Procédures obtenues en maintenant le bouton [SHIFT] enfoncé

Bouton / commande	Procédure	Référez-vous en page
[Shift] + PART [◀]	Initialisation totale (Factory Preset)	p.23
[Shift] + PART [▶]	Initialisation GS (GS Reset)	p.24
[Shift] + VAR. [▼]	Initialisation GM1 (GM1 System On)	p.25
[Shift] + INST [▲]	Initialisation GM2 (GM2 System On)	p.26
Shift + [EDIT]	Appelle l'écran DEMO	p.27
Shift + [DRUM]	Appelle l'écran Load user setting	p.138
Shift + [EFFECTS]	Commutation On/Off de PART EFX	p.89

Liste des Instruments

Pianos

CC00	PG	Config. SC-8850	Voix		Config. SC-88Pro	Voix		Config. SC-88	Voix		Config. SC-55	Voix
000	001	Piano 1	2		Piano 1	1		Piano 1	1		Piano 1	1
001		UprightPiano	1		-----			-----			-----	
002		Mild Piano	1		-----			-----			-----	
008		Upright P w	1		Piano 1w	1		Piano 1w	1		Piano 1w	1
009		Mild Piano w	1		-----			-----			-----	
016		European Pf	1	[Pro]	European Pf	1		Piano 1d	1		Piano 1d	1
024		Piano + Str.	3		Piano + Str.	2		-----			-----	
025		Piano + Str2	4		-----			-----			-----	
026		Piano+Choir1	3		-----			-----			-----	
027		Piano+Choir2	4		-----			-----			-----	
000	002	Piano 2	4		Piano 2	2		Piano 2	1		Piano 2	1
001		Pop Piano	2		-----			-----			-----	
002		Rock Piano	2		-----			-----			-----	
008		Pop Piano w	2		Piano 2w	2		Piano 2w	1		Piano 2w	1
009		Rock Piano w	2		-----			-----			-----	
016		Dance Piano	2	[Pro]	Dance Piano	2		-----			-----	
000	003	Piano 3	2	[Pro]	Piano 3	2		Piano 3	1		Piano 3	1
001		EG+Rhodes 1	2	[Pro]	EG+Rhodes 1	2		EG+Rhodes 1	2		-----	
002		EG+Rhodes 2	2	[Pro]	EG+Rhodes 2	2	[88]	EG+Rhodes 2	2		-----	
008		Piano 3w	2	[Pro]	Piano 3w	2		Piano 3w	1		Piano 3w	1
000	004	Honky-tonk	2		Honky-tonk	2		Honky-tonk	2		Honky-tonk	2
008		Honky-tonk 2	2		Honky-tonk 2	2		Old Upright	2		HonkyTonk w	2
000	005	E.Piano 1	1	[Pro]	E.Piano 1	1		E.Piano 1	2		E.Piano 1	1
008		St.Soft EP	2	[Pro]	St.Soft EP	2	[88]	St.Soft EP	2		Detuned EP1	2
009		Cho. E.Piano	2	[Pro]	Cho. E.Piano	2		-----			-----	
010		SilentRhodes	2	[Pro]	SilentRhodes	2		-----			-----	
016		FM+SA EP	2	[Pro]	FM+SA EP	2	[88]	FM+SA EP	2		E.Piano 1v	2
017		Dist E.Piano	2	[Pro]	Dist E.Piano	2		-----			-----	
024		Wurly	2	[Pro]	Wurly	2		60'sE.Piano	1		60s E.Piano	1
025		Hard Rhodes	2	[Pro]	Hard Rhodes	2	[88]	Hard Rhodes	2		-----	
026		MellowRhodes	2	[Pro]	MellowRhodes	2	[88]	MellwRhodes	2		-----	
000	006	E.Piano 2	2	[Pro]	E.Piano 2	2	[88]	E.Piano 2	2		E.Piano 2	1
001		E.Piano 3	2		-----			-----			-----	
008		Detuned EP 2	2	[Pro]	Detuned EP 2	2	[88]	Detuned EP2	2		Detuned EP2	2
009		Detuned EP 3	4		-----			-----			-----	
010		EP Legend	2		-----			-----			-----	
016		St.FM EP	2	[Pro]	St.FM EP	2	[88]	St.FM EP	2		E.Piano 2v	2
024		Hard FM EP	2	[Pro]	Hard FM EP	2	[88]	Hard FM EP	2		-----	
032		EP Phase	2		-----			-----			-----	
000	007	Harpsichord	1		Harpsichord	1	[88]	Harpsichord	1		Harpsichord	1
001		Harpsichord2	2	[Pro]	Harpsichord2	2		-----			-----	
002		Harpsichord3	2		-----			-----			-----	
008		Coupled Hps.	2	[Pro]	Coupled Hps.	2	[88]	Coupled Hps	2	[55]	Coupled Hps	2
016		Harpsi.w	1		Harpsi.w	1	[88]	Harpsi.w	1		Harpsi.w	1
024		Harpsi.o	2		Harpsi.o	2	[88]	Harpsi.o	2		Harpsi.o	2
032		Synth Harpsi	2	[Pro]	Synth Harpsi	2		-----			-----	
000	008	Clav.	1		Clav.	1	[88]	Clav.	1		Clav.	1
001		Clav. 2	2		-----			-----			-----	
002		Atk Clav.1	2		-----			-----			-----	
003		Atk Clav.2	2		-----			-----			-----	
008		Comp Clav.	1	[Pro]	Comp Clav.	1		-----			-----	
016		Reso Clav.	1	[Pro]	Reso Clav.	1		-----			-----	
017		Phase Clav	1		-----			-----			-----	
024		Clav.o	2		Clav.o	2		-----			-----	
032		Analog Clav.	2	[Pro]	Analog Clav.	2		-----			-----	
033		JP8 Clav. 1	1	[Pro]	JP8 Clav. 1	1		-----			-----	
035		JP8 Clav. 2	1	[Pro]	JP8 Clav. 2	1		-----			-----	
036		SynRingClav.	2		-----			-----			-----	
037		SynDistClav.	1		-----			-----			-----	
038		JP8000 Clav.	1		-----			-----			-----	
039		Pulse Clav	1		-----			-----			-----	

PG : numéro de programme (numéro d'Instrument)
CC00 : valeur du contrôleur 0
(N° de banque, N° de variation)
: : sons avec legato
Voix : Nombre de voix utilisées par l'Instrument
Remarq [Pro] : Mêmes sons que la configuration SC-88Pro
Remarq [88] : Mêmes sons que la configuratione SC-88
Remarq [55] : Mêmes sons que la configuration SC-55
Remarq + : un son de percussion qui ne peut pas être joué mélodiquement. A utiliser près de C4 (do4, note n° 60).

Percussions chromatiques

CC00	PG	Config. SC-8850	Voix		Config. SC-88Pro	Voix		Config. SC-88	Voix		Config. SC-55	Voix
000	**009**	**Celesta**	**1**	**[Pro]**	**Celesta**	**1**	**[88]**	**Celesta**	**1**	**[55]**	**Celesta**	**1**
001		Pop Celesta	2	[Pro]	Pop Celesta	2		-----			-----	
000	**010**	**Glockenspiel**	**1**	**[Pro]**	**Glockenspiel**	**1**	**[88]**	**Glocknspiel**	**1**		**Glockenspl**	**1**
000	**011**	**Music Box**	**1**		**Music Box**	**1**	**[88]**	**Music Box**	**1**		**Music Box**	**1**
001		Music Box 2	2		-----			-----			-----	
008		St.Music Box	2		-----			-----			-----	
000	**012**	**Vibraphone**	**1**	**[Pro]**	**Vibraphone**	**1**		**Vibraphone**	**1**		**Vibraphone**	**1**
001		Pop Vibe.	2	[Pro]	Pop Vibe.	2		Hard Vibe	2		-----	
008		Vibraphone w	1	[Pro]	Vibraphone w	1		Vib.w	1	[55]	Vib.w	1
009		Vibraphones	2	[Pro]	Vibraphones	2		-----			-----	
000	**013**	**Marimba**	**1**	**[Pro]**	**Marimba**	**1**	**[88]**	**Marimba**	**1**		**Marimba**	**1**
008		Marimba w	1	[Pro]	Marimba w	1	[88]	Marimba w	1		Marimba w	1
016		Barafon	1	[Pro]	Barafon	1	[88]	Barafon	1		-----	
017		Barafon 2	1	[Pro]	Barafon 2	1	[88]	Barafon 2	1		-----	
024		Log drum	1	[Pro]	Log drum	1	[88]	Log drum	1		-----	
000	**014**	**Xylophone**	**1**	**[Pro]**	**Xylophone**	**1**	**[88]**	**Xylophone**	**1**		**Xylophone**	**1**
008		Xylophone w	1		-----			-----			-----	
000	**015**	**Tubular-bell**	**1**		**Tubular-bell**	**1**	**[88]**	**Tubularbell**	**1**	**[55]**	**Tubularbell**	**1**
008		Church Bell	1	[Pro]	Church Bell	1	[88]	Church Bell	1	[55]	Church Bell	1
009		Carillon	1	[Pro]	Carillon	1	[88]	Carillon	1	[55]	Carillon	1
010		Church Bell2	1		-----			-----			-----	
016		Tubularbellw	1		-----			-----			-----	
000	**016**	**Santur**	**1**		**Santur**	**1**	**[88]**	**Santur**	**1**	**[55]**	**Santur**	**1**
001		Santur 2	2	[Pro]	Santur 2	2	[88]	Santur 2	2		-----	
002		Santur 3	2		-----			-----			-----	
008		Cimbalom	2	[Pro]	Cimbalom	2	[88]	Cimbalom	2		-----	
016		Zither 1	1	[Pro]	Zither 1	1		-----			-----	
017		Zither 2	2	[Pro]	Zither 2	2		-----			-----	
024		Dulcimer	2	[Pro]	Dulcimer	2		-----			-----	

* CC064 et 065 sont utilisés pour les instruments User (p.67).

Orgues

CC00	PG	Config. SC-8850	Voix		Config. SC-88Pro	Voix		Config. SC-88	Voix		Config. SC-55	Voix
000	**017**	**Organ 1**	**2**	**[Pro]**	**Organ 1**	**2**		**Organ 1**	**1**		**Organ 1**	**1**
001		Organ 101	2	[Pro]	Organ 101	2		Organ 101	2		-----	
002		Ful Organ 1	4		-----			-----			-----	
003		Ful Organ 2	4		-----			-----			-----	
004		Ful Organ 3	4		-----			-----			-----	
005		Ful Organ 4	4		-----			-----			-----	
006		Ful Organ 5	4		-----			-----			-----	
007		Ful Organ 6	4		-----			-----			-----	
008		Trem. Organ	2	[Pro]	Trem. Organ	2		DetunedOr.1	2		Detuned Or1	2
009		Organ o	2	[Pro]	Organ. o	2		Organ 109	2		-----	
010		Ful Organ 7	4		-----			-----			-----	
011		Ful Organ 8	4		-----			-----			-----	
012		Ful Organ 9	4		-----			-----			-----	
016		60's Organ 1	1	[Pro]	60's Organ 1	1		60'sOrgan 1	1		60's Organ1	1
017		60's Organ 2	1	[Pro]	60's Organ 2	1		60'sOrgan 2	1		-----	
018		60's Organ 3	1	[Pro]	60's Organ 3	1		60'sOrgan 3	1		-----	
019		Farf Organ	1	[Pro]	Farf Organ	1		-----			-----	
024		Cheese Organ	1	[Pro]	Cheese Organ	1	[88]	CheeseOrgan	1		-----	
025		D-50 Organ	2	[Pro]	D-50 Organ	2		-----			-----	
026		JUNO Organ	2	[Pro]	JUNO Organ	2		-----			-----	
027		Hybrid Organ	2	[Pro]	Hybrid Organ	2		-----			-----	
028		VS Organ	2	[Pro]	VS Organ	2		-----			-----	
029		Digi Church	2	[Pro]	Digi Church	2		-----			-----	
030		JX-8P Organ	2		-----			-----			-----	
031		FM Organ	1		-----			-----			-----	
032		70's E.Organ	2	[Pro]	70's E.Organ	2		Organ 4	1		Organ 4	2
033		Even Bar	2	[Pro]	Even Bar	2	[88]	Even Bar	2		-----	
040		Organ Bass	1	[Pro]	Organ Bass	1	[88]	Organ Bass	1		-----	
048		5th Organ	2	[Pro]	5th Organ	2		-----			-----	
000	**018**	**Organ 2**	**2**	**[Pro]**	**Organ 2**	**2**		**Organ 2**	**1**		**Organ 2**	**1**
001		Jazz Organ	2	[Pro]	Jazz Organ	2		Organ 201	2		-----	
002		E.Organ 16+2	2	[Pro]	E.Organ 16+2	2		-----			-----	
003		Jazz Organ 2	4		-----			-----			-----	
004		Jazz Organ 3	4		-----			-----			-----	
005		Jazz Organ 4	4		-----			-----			-----	
006		Jazz Organ 5	4		-----			-----			-----	
007		Jazz Organ 6	4		-----			-----			-----	
008		Chorus Or.2	2	[Pro]	Chorus Or.2	2		DetunedOr.2	2		Detuned Or2	2
009		Octave Organ	2	[Pro]	Octave Organ	2		-----			-----	
032		Perc. Organ	2	[Pro]	Perc. Organ	2		Organ 5	2		Organ 5	2
033		Perc.Organ 2	4		-----			-----			-----	
034		Perc.Organ 3	4		-----			-----			-----	
035		Perc.Organ 4	4		-----			-----			-----	
000	**019**	**Organ 3**	**2**	**[Pro]**	**Organ 3**	**2**	**[88]**	**Organ 3**	**2**	**[55]**	**Organ 3**	**2**
008		Rotary Org.	1	[Pro]	Rotary Org.	1	[88]	Rotary Org.	1		-----	
016		Rotary Org.S	1	[Pro]	Rotary Org.S	1	[88]	RotaryOrg.S	1		-----	
017		Rock Organ 1	2	[Pro]	Rock Organ 1	2		-----			-----	
018		Rock Organ 2	2	[Pro]	Rock Organ 2	2		-----			-----	
024		Rotary Org.F	1	[Pro]	Rotary Org.F	1	[88]	RotaryOrg.F	1		-----	
000	**020**	**Church Org.1**	**1**	**[Pro]**	**Church Org.1**	**1**	**[88]**	**ChurchOrg.1**	**1**		**Church Org1**	**1**
008		Church Org.2	2	[Pro]	Church Org.2	2	[88]	ChurchOrg.2	2		Church Org2	2
016		Church Org.3	2	[Pro]	Church Org.3	2	[88]	ChurchOrg.3	2		Church Org3	2
024		Organ Flute	1	[Pro]	Organ Flute	1	[88]	Organ Flute	1		-----	
032		Trem.Flute	2	[Pro]	Trem.Flute	2	[88]	Trem.Flute	2		-----	
033		Theater Org.	2	[Pro]	Theater Org.	2		-----			-----	
000	**021**	**Reed Organ**	**1**	**[Pro]**	**Reed Organ**	**1**	**[88]**	**Reed Organ**	**1**	**[55]**	**Reed Organ**	**1**
008		Wind Organ	2	[Pro]	Wind Organ	2		-----			-----	
016		Puff Organ	2		-----			-----			-----	
000	**022**	**Accordion Fr**	**1**	**[Pro]**	**Accordion Fr**	**1**		**AccordionFr**	**1**		**Accordion F**	**2**
008		Accordion It	1	[Pro]	Accordion It	1		AccordionIt	2		Accordion I	2
009		Dist. Accord	2	[Pro]	Dist. Accord	2		-----			-----	
016		Cho. Accord	2	[Pro]	Cho. Accord	2		-----			-----	
024		Hard Accord	2	[Pro]	Hard Accord	2		-----			-----	
025		Soft Accord	2	[Pro]	Soft Accord	2		-----			-----	
000	**023**	**Harmonica**	**4**		**Harmonica**	**1**		**Harmonica**	**1**		**Harmonica**	**1**
001		Harmonica 2	1	[Pro]	Harmonica 2	1		Harmonica 2	2		-----	
008		B.Harp Basic	3		-----			-----			-----	
009		B.Harp Suppl	1		-----			-----			-----	
000	**024**	**Bandoneon**	**2**	**[Pro]**	**Bandoneon**	**2**		**Bandoneon**	**1**		**Bandoneon**	**2**
008		Bandoneon 2	2	[Pro]	Bandoneon 2	2		-----			-----	
016		Bandoneon 3	2	[Pro]	Bandoneon 3	2		-----			-----	

PG : numéro de programme (numéro d'Instrument)
CC00 : valeur du contrôleur 0
(N° de banque, N° de variation)
: : sons avec legato
Voix : Nombre de voix utilisées par l'Instrument
Remarq [Pro] : Mêmes sons que la configuration SC-88Pro
Remarq [88] : Mêmes sons que la configuratione SC-88
Remarq [55] : Mêmes sons que la configuration SC-55
Remarq + : un son de percussion qui ne peut pas être joué mélodiquement. A utiliser près de C4 (do4, note n° 60).

Guitares

CC00	PG	Config. SC-8850	Voix		Config. SC-88Pro	Voix		Config. SC-88	Voix		Config. SC-55	Voix
000	**025**	**Nylon-str.Gt**	**2**	**[Pro]**	**Nylon-str.Gt**	**2**		**Nylonstr.Gt**	**1**		**Nylon Gt.**	**1**
008		Ukulele	1	[Pro]	Ukulele	1	[88]	Ukulele	1		Ukulele	1
016		Nylon Gt.o	2	[Pro]	Nylon Gt.o	2		Nylon Gt.o	2		Nylon Gt.o	2
024		Velo Harmnix	1	[Pro]	Velo Harmnix	1	[88]	VeloHarmnix	1		-----	
032		Nylon Gt.2	1	[Pro]	Nylon Gt 2	1		Nylon Gt.2	1		Nylon Gt.2	1
040		Lequint Gt.	1	[Pro]	Lequint Gt.	1	[88]	Lequint Gt.	1		-----	
000	**026**	**Steel-str.Gt**	**1**	**[Pro]**	**Steel-str.Gt**	**1**		**Steelstr.Gt**	**1**		**Steel Gt.**	**1**
008		12-str.Gt	2	[Pro]	12-str.Gt	2		12-str.Gt	2		12-str.Gt	2
009		Nylon+Steel	2	[Pro]	Nylon+Steel	2		Nylon+Steel	2		-----	
010		Atk Steel Gt	2		-----			-----			-----	
016		Mandolin	2	[Pro]	Mandolin	2	[88]	Mandolin	2		Mandolin	1
017		Mandolin 2	2	[Pro]	Mandolin 2	2		-----			-----	
018		MandolinTrem	2	[Pro]	MandolinTrem	2		-----			-----	
032		Steel Gt.2	1	[Pro]	Steel Gt.2	1	[88]	Steel Gt.2	1		-----	
033		Steel + Body	2		-----			-----			-----	
000	**027**	**Jazz Gt.**	**1**	**[Pro]**	**Jazz Gt.**	**1**		**Jazz Gt.**	**1**	**[55]**	**Jazz Gt.**	**1**
001		Mellow Gt.	2	[Pro]	Mellow Gt.	2	[88]	Mellow Gt.	2		-----	
008		Pedal Steel	1	[Pro]	Pedal Steel	1	[88]	Pedal Steel	1		Hawaiian Gt	1
000	**028**	**Clean Gt.**	**1**	**[Pro]**	**Clean Gt.**	**1**		**Clean Gt.**	**1**		**Clean Gt.**	**1**
001		Clean Half	1	[Pro]	Clean Half	1		-----			-----	
002		Open Hard 1	2	[Pro]	Open Hard 1	2		-----			-----	
003		Open Hard 2	1	[Pro]	Open Hard 2	1		-----			-----	
004		JC Clean Gt.	1	[Pro]	JC Clean Gt.	1		-----			-----	
005		Atk CleanGt.	2		-----			-----			-----	
008		Chorus Gt.	2	[Pro]	Chorus Gt.	2		Chorus Gt.	2		Chorus Gt.	2
009		JC Chorus Gt	2	[Pro]	JC Chorus Gt	2		-----			-----	
016		TC FrontPick	1	[Pro]	TC FrontPick	1		-----			-----	
017		TC Rear Pick	1	[Pro]	TC Rear Pick	1		-----			-----	
018		TC Clean ff	2	[Pro]	TC Clean ff	2		-----			-----	
019		TC Clean 2:	2	[Pro]	TC Clean 2:	2		-----			-----	
020		LP Rear Pick	1		-----			-----			-----	
021		LP Rear 2	2		-----			-----			-----	
022		LP RearAtack	2		-----			-----			-----	
023		Mid Tone GTR	1		-----			-----			-----	
024		Chung Ruan	1		-----			-----			-----	
025		Chung Ruan 2	2		-----			-----			-----	
000	**029**	**Muted Gt.**	**1**	**[Pro]**	**Muted Gt.**	**1**		**Muted Gt.**	**1**		**Muted Gt.**	**1**
001		Muted Dis.Gt	1	[Pro]	Muted Dis.Gt	1	[88]	MutedDis.Gt	1		-----	
002		TC Muted Gt.	2	[Pro]	TC Muted Gt.	2		-----			-----	
008		Funk Pop	1	[Pro]	Funk Pop	1	[88]	Funk Pop	1		Funk Gt.	1
016		Funk Gt.2	1	[Pro]	Funk Gt.2	1	[88]	Funk Gt.2	1		Funk Gt.2	1
024		Jazz Man	2		-----			-----			-----	
000	**030**	**Overdrive Gt**	**2**	**[Pro]**	**OverdriveGt**	**2**		**OverdriveGt**	**1**		**OverdriveGt**	**1**
001		Overdrive 2	2	[Pro]	Overdrive 2	2		-----			-----	
002		Overdrive 3	2	[Pro]	Overdrive 3	2		-----			-----	
003		More Drive	2	[Pro]	More Drive	2		-----			-----	
004		Guitar Pinch	1		-----			-----			-----	
005		Attack Drive	3		-----			-----			-----	
008		LP OverDrvGt	2	[Pro]	LP OverDrvGt	2		-----			-----	
009		LP OverDrv:	2	[Pro]	LP OverDrv:	2		-----			-----	
010		LP Half Drv	2		-----			-----			-----	
011		LP Half Drv2	2		-----			-----			-----	
012		LP Chorus	2		-----			-----			-----	
000	**031**	**DistortionGt**	**2**	**[Pro]**	**DistortionGt**	**2**		**DistortionGt**	**1**		**Dist.Gt.**	**1**
001		Dist. Gt2 :	2	[Pro]	Dist. Gt2:	2		Dist. Gt2	2		-----	
002		Dazed Guitar	2	[Pro]	Dazed Guitar	2	[88]	DazedGuitar	2		-----	
003		Distortion:	2	[Pro]	Distortion:	2		-----			-----	
004		Dist.Fast :	2	[Pro]	Dist.Fast:	2		-----			-----	
005		Attack Dist	3		-----			-----			-----	
008		Feedback Gt.	2	[Pro]	Feedback Gt.	2	[88]	FeedbackGt.	2		Feedback Gt	2
009		Feedback Gt2	2	[Pro]	Feedback Gt2	2	[88]	FeedbackGt2	2		-----	
016		Power Guitar	2	[Pro]	Power Guitar	2	[88]	PowerGuitar	2		-----	
017		Power Gt.2	2	[Pro]	Power Gt.2	2		Power Gt.2	2		-----	
018		5th Dist.	2	[Pro]	5th Dist.	2	[88]	5th Dist.	2		-----	
024		Rock Rhythm	2	[Pro]	Rock Rhythm	2	[88]	Rock Rhythm	2		-----	
025		Rock Rhythm2	2	[Pro]	Rock Rhythm2	2	[88]	RockRhythm2	2		-----	
026		Dist Rtm GTR	1		-----			-----			-----	
000	**032**	**Gt.Harmonics**	**1**	**[Pro]**	**Gt.Harmonics**	**1**	**[88]**	**Gt.Harmonix**	**1**	**[55]**	**Gt.Harmonix**	**1**
008		Gt. Feedback	1	[Pro]	Gt. Feedback	1	[88]	Gt.Feedback	1	[55]	Gt.Feedback	1
009		Gt.Feedback2	2	[Pro]	Gt. Feedback2	2		-----			-----	
016		Ac.Gt.Harmnx	1	[Pro]	Ac.Gt.Harmnx	1	[88]	Ac.Gt.Harm.	1		-----	
024		E.Bass Harm.	1	[Pro]	E.Bass Harm.	1		-----			-----	

* CC064 et 065 sont utilisés pour les instruments User (p.67).

Basses

CC00	PG	Config. SC-8850	Voix		Config. SC-88Pro	Voix		Config. SC-88	Voix		Config. SC-55	Voix
000	**033**	**Acoustic Bs.**	**1**		**Acoustic Bs.**	**1**		**AcousticBs.**	**2**		**Acoustic Bs**	**1**
001		Rockabilly	2	[Pro]	Rockabilly	2		-----			-----	
008		Wild A.Bass	2	[Pro]	Wild A.Bass	2		-----			-----	
009		Atk A.Bass	2		-----			-----			-----	
016		Bass + OHH	2	[Pro]	Bass + OHH	2		-----			-----	
000	**034**	**Fingered Bs.**	**1**	**[Pro]**	**Fingered Bs.**	**1**		**FingeredBs.**	**1**		**Fingered Bs**	**1**
001		Fingered Bs2	2	[Pro]	Fingered Bs2	2		FingeredBs2	2		-----	
002		Jazz Bass	1	[Pro]	Jazz Bass	1	[88]	Jazz Bass	1		-----	
003		Jazz Bass 2	2	[Pro]	Jazz Bass 2	2		-----			-----	
004		Rock Bass	2	[Pro]	Rock Bass	2		-----			-----	
005		Heart Bass	1		-----			-----			-----	
006		AttackFinger	2		-----			-----			-----	
007		Finger Slap	2		-----			-----			-----	
008		ChorusJazzBs	2	[Pro]	ChorusJazzBs	2		-----			-----	
016		F.Bass/Harm.	1	[Pro]	F.Bass/Harm.	1		-----			-----	
000	**035**	**Picked Bass**	**1**	**[Pro]**	**Picked Bass**	**1**		**Picked Bass**	**1**		**Picked Bass**	**1**
001		Picked Bass2	2	[Pro]	Picked Bass2	2		-----			-----	
002		Picked Bass3	2	[Pro]	Picked Bass3	2		-----			-----	
003		Picked Bass4	2	[Pro]	Picked Bass4	2		-----			-----	
004		Double Pick	4		-----			-----			-----	
008		Muted PickBs	1	[Pro]	Muted PickBs	1		MutePickBs.	1		-----	
016		P.Bass/Harm.	1	[Pro]	P.Bass/Harm.	1		-----			-----	
000	**036**	**Fretless Bs.**	**1**	**[Pro]**	**Fretless Bs.**	**1**	**[88]**	**FretlessBs.**	**1**		**Fretless Bs**	**1**
001		Fretless Bs2	2	[Pro]	Fretless Bs2	2		FretlessBs2	2		-----	
002		Fretless Bs3	2	[Pro]	Fretless Bs3	2	[88]	FretlessBs3	2		-----	
003		Fretless Bs4	2	[Pro]	Fretless Bs4	2	[88]	FretlessBs4	2		-----	
004		Syn Fretless	2	[Pro]	Syn Fretless	2	[88]	SynFretless	2		-----	
005		Mr.Smooth	2	[Pro]	Mr.Smooth	2	[88]	Mr.Smooth	2		-----	
008		Wood+FlessBs	2	[Pro]	Wood+FlessBs	2		-----			-----	
000	**037**	**Slap Bass 1**	**1**	**[Pro]**	**Slap Bass 1**	**1**	**[88]**	**Slap Bass 1**	**1**		**Slap Bass 1**	**1**
001		Slap Pop	1	[Pro]	Slap Pop	1		-----			-----	
008		Reso Slap	1	[Pro]	Reso Slap	1	[88]	Reso Slap	1		-----	
009		Unison Slap	2	[Pro]	Unison Slap	2		-----			-----	
000	**038**	**Slap Bass 2**	**2**	**[Pro]**	**Slap Bass 2**	**2**	**[88]**	**Slap Bass 2**	**2**		**Slap Bass 2**	**1**
001		Slap Bass 3	3		-----			-----			-----	
008		FM Slap	2	[Pro]	FM Slap	2		-----			-----	
000	**039**	**Synth Bass 1**	**2**	**[Pro]**	**Synth Bass 1**	**2**	**[88]**	**SynthBass 1**	**2**		**Syn.Bass 1**	**1**
001		SynthBass101	1	[Pro]	SynthBass101	1	[88]	Syn.Bass101	1	[55]	Syn.Bass101	1
002		CS Bass	2	[Pro]	CS Bass	2		-----			-----	
003		JP-4 Bass	1	[Pro]	JP-4 Bass	1		-----			-----	
004		JP-8 Bass	2	[Pro]	JP-8 Bass	2		-----			-----	
005		P5 Bass	1	[Pro]	P5 Bass	1		-----			-----	
006		JPMG Bass	2	[Pro]	JPMG Bass	2		-----			-----	
008		Acid Bass	1	[Pro]	Acid Bass	1	[88]	Acid Bass	1		Syn.Bass 3	1
009		TB303 Bass	1	[Pro]	TB303 Bass	1	[88]	TB303 Bass	1		-----	
010		Tekno Bass	2	[Pro]	Tekno Bass	2	[88]	Tekno Bass	2		-----	
011		TB303 Bass 2	1	[Pro]	TB303 Bass 2	1		-----			-----	
012		Kicked TB303	2	[Pro]	Kicked TB303	2		-----			-----	
013		TB303 Saw Bs	1	[Pro]	TB303 Saw Bs	1		-----			-----	
014		Rubber303 Bs	1	[Pro]	Rubber303 Bs	1		-----			-----	
015		Reso 303 Bs	1	[Pro]	Reso 303 Bs	1		-----			-----	
016		Reso SH Bass	1	[Pro]	Reso SH Bass	1	[88]	Reso SHBass	1		-----	
017		TB303 Sqr Bs	1	[Pro]	303 Sqr Bs	1		-----			-----	
018		TB303 DistBs	1	[Pro]	TB303 DistBs	1		-----			-----	
019		Clavi Bass	2		-----			-----			-----	
020		Hammer	2		-----			-----			-----	
021		Jungle Bass	1		-----			-----			-----	
022		Square Bass	2		-----			-----			-----	
023		Square Bass2	2		-----			-----			-----	
024		Arpeggio Bs	1	[Pro]	Arpeggio Bs	1		-----			-----	
032		Hit&Saw Bass	2		-----			-----			-----	
033		Ring Bass	2		-----			-----			-----	
034		AtkSineBass	2		-----			-----			-----	
035		OB sine Bass	2		-----			-----			-----	
036		Auxiliary Bs	2		-----			-----			-----	
040		303SqDistBs	1		-----			-----			-----	
041		303SqDistBs2	2		-----			-----			-----	
042		303SqDistBs3	1		-----			-----			-----	
043		303Sqr.Rev	1		-----			-----			-----	
044		TeeBee	1		-----			-----			-----	

CC00	PG	Config. SC-8850	Voix		Config. SC-88Pro	Voix		Config. SC-88	Voix		Config. SC-55	Voix
000	**040**	**Synth Bass 2**	**2**	**[Pro]**	**Synth Bass 2**	**2**	**[88]**	**SynthBass 2**	**2**		**Syn.Bass 2**	**2**
001		SynthBass201	2	[Pro]	SynthBass201	2	[88]	Syn.Bass201	2		-----	
002		Modular Bass	2	[Pro]	Modular Bass	2	[88]	ModularBass	2		-----	
003		Seq Bass	2	[Pro]	Seq Bass	2	[88]	Seq Bass	2		-----	
004		MG Bass	1	[Pro]	MG Bass	1		-----			-----	
005		Mg Oct Bass1	2	[Pro]	Mg Oct Bass1	2		-----			-----	
006		MG Oct Bass2	2	[Pro]	MG Oct Bass2	2		-----			-----	

PG : numéro de programme (numéro d'Instrument)
CC00 : valeur du contrôleur 0
(N° de banque, N° de variation)
: : sons avec legato
Voix : Nombre de voix utilisées par l'Instrument
Remarq [Pro] : Mêmes sons que la configuration SC-88Pro
Remarq [88] : Mêmes sons que la configuratione SC-88
Remarq [55] : Mêmes sons que la configuration SC-55
Remarq + : un son de percussion qui ne peut pas être joué mélodiquement. A utiliser près de C4 (do4, note n° 60).

007		MG Blip Bs:	2	[Pro]	MG Blip Bs:	2		-----			-----	
008		Beef FM Bass	2	[Pro]	Beef FM Bass	2	[88]	Beef FMBass	2		Syn.Bass 4	2
009		Dly Bass	2	[Pro]	Dly Bass	2		X Wire Bass	2		-----	
010		X Wire Bass	2	[Pro]	X Wire Bass	2	[88]	-----			-----	
011		WireStr Bass	2	[Pro]	WireStr Bass	2		-----			-----	
012		Blip Bass :	2	[Pro]	Blip Bass:	2		-----			-----	
013		RubberBass 1	2	[Pro]	RubberBass 1	2		-----			-----	
014		Syn Bell Bs	2		-----			-----			-----	
015		Odd Bass	2		-----			-----			-----	
016		RubberBass 2	2	[Pro]	RubberBass 2	2		Rubber Bass	2	[55]	Rubber Bass	2
017		SH101 Bass 1	1	[Pro]	SH101 Bass 1	1	[88]	SH101Bass 1	1		-----	
018		SH101 Bass 2	1	[Pro]	SH101 Bass 2	1	[88]	SH101Bass 2	1		-----	
019		Smooth Bass	2	[Pro]	Smooth Bass	2	[88]	Smooth Bass	2		-----	
020		SH101 Bass 3	1	[Pro]	SH101 Bass 3	1		-----			-----	
021		Spike Bass	1	[Pro]	Spike Bass	1		-----			-----	
022		House Bass:	2	[Pro]	House Bass:	2		-----			-----	
023		KG Bass	2	[Pro]	KG Bass	2		-----			-----	
024		Sync Bass	2	[Pro]	Sync Bass	2		-----			-----	
025		MG 5th Bass	2	[Pro]	MG 5th Bass	2		-----			-----	
026		RND Bass	2	[Pro]	RND Bass	2		-----			-----	
027		WowMG Bass	2	[Pro]	WowMG Bass	2		-----			-----	
028		Bubble Bass	2	[Pro]	Bubble Bass	2		-----			-----	
029		Attack Pulse	1		-----			-----			-----	
030		Sync Bass 2	2		-----			-----			-----	
031		Pulse Mix Bs	2		-----			-----			-----	
032		MG Dist Bass	2		-----			-----			-----	
033		Seq Bass 2	2		-----			-----			-----	
034		3rd Bass	2		-----			-----			-----	
035		MG Oct Bass	2		-----			-----			-----	
036		SlowEnvBass	2		-----			-----			-----	
037		Mild Bass	2		-----			-----			-----	
038		DistEnvBass	2		-----			-----			-----	
039		MG LightBass	2		-----			-----			-----	
040		DistSynBass	2		-----			-----			-----	
041		Rise Bass	2		-----			-----			-----	
042		Cyber Bass	2		-----			-----			-----	

Cordes/orchestre

CC00	PG	Config. SC-8850	Voix		Config. SC-88Pro	Voix		Config. SC-88	Voix		Config. SC-55	Voix
000	**041**	**Violin :**	**2**	**[Pro]**	**Violin :**	**2**		**Violin**	**1**		**Violin**	**1**
001		Violin Atk:	2	[Pro]	Violin Atk:	2		-----			-----	
008		Slow Violin	1	[Pro]	Slow Violin	1		Slow Violin	1		Slow Violin	1
000	**042**	**Viola :**	**2**	**[Pro]**	**Viola :**	**2**		**Viola**	**1**		**Viola**	**1**
001		Viola Atk.:	2	[Pro]	Viola Atk.:	2		-----			-----	
000	**043**	**Cello :**	**2**		**Cello :**	**2**		**Cello**	**1**		**Cello**	**1**
001		Cello Atk.:	2		Cello Atk.:	2		-----			-----	
000	**044**	**Contrabass**	**1**		**Contrabass**	**1**		**Contrabass**	**1**		**Contrabass**	**1**
000	**045**	**Tremolo Str**	**1**	**[Pro]**	**Tremolo Str**	**1**	**[88]**	**Tremolo Str**	**1**		**Tremolo Str**	**1**
002		Trem Str.St.	2		-----			-----			-----	
008		Slow Tremolo	1	[Pro]	Slow Tremolo	1	[88]	SlowTremolo	1		-----	
009		Suspense Str	2	[Pro]	Suspense Str	2	[88]	SuspenseStr	2		-----	
010		SuspenseStr2	4		-----			-----			-----	
000	**046**	**PizzicatoStr**	**1**	**[Pro]**	**PizzicatoStr**	**1**	**[88]**	**Pizz. Str.**	**1**		**Pizzicato**	**1**
001		Vcs&Cbs Pizz	2	[Pro]	Vcs&Cbs Pizz	2		-----			-----	
002		Chamber Pizz	2	[Pro]	Chamber Pizz	2		-----			-----	
003		St.Pizzicato	2	[Pro]	St. Pizzicato	2		-----			-----	
008		Solo Pizz.	1	[Pro]	Solo Pizz.	1		-----			-----	
016		Solo Spic.	1	[Pro]	Solo Spic.	1		-----			-----	
017		StringsSpic.	2		-----			-----			-----	
000	**047**	**Harp**	**1**	**[Pro]**	**Harp**	**1**	**[88]**	**Harp**	**1**		**Harp**	**1**
001		Harp&Strings	3		-----			-----			-----	
002		Harp St.	2		-----			-----			-----	
008		Uillean Harp	1		-----			-----			-----	
016		Synth Harp	1	[Pro]	Synth Harp	1		-----			-----	
024		Yang Qin	1		-----			-----			-----	
025		Yang Qin 2	2		-----			-----			-----	
026		SynthYangQin	2		-----			-----			-----	
000	**048**	**Timpani**	**1**	**[Pro]**	**Timpani**	**1**	**[88]**	**Timpani**	**1**		**Timpani**	**1**

* CC064 et 065 sont utilisés pour les instruments User (p.67).

Ensembles

CC00	PG	Config. SC-8850	Voix		Config. SC-88Pro	Voix		Config. SC-88	Voix		Config. SC-55	Voix
000	**049**	**Strings**	**4**		**Strings :**	**2**		**Strings**	**1**		**Strings**	**1**
001		Bright Str:	1	[Pro]	Bright Str:	1		Strings 2	1		-----	
002		ChamberStr	4		ChamberStr:	2		-----			-----	
003		Cello sect.	1	[Pro]	Cello sect.	1		-----			-----	
004		Bright Str.2	2		-----			-----			-----	
005		Bright Str.3	2		-----			-----			-----	
006		Quad Strings	4		-----			-----			-----	
007		Mild Strings	2		-----			-----			-----	
008		Orchestra	2	[Pro]	Orchestra	2		Orchestra	2		Orchestra	2
009		Orchestra 2	2	[Pro]	Orchestra 2	2		Orchestra 2	2		-----	
010		Tremolo Orch	2	[Pro]	Tremolo Orch	2	[88]	TremoloOrch	2		-----	
011		Choir Str.	2	[Pro]	Choir Str.	2		Choir Str.	2		-----	
012		Strings+Horn	2	[Pro]	Strings+Horn	2		-----			-----	
013		Str.+Flute	3		-----			-----			-----	
014		Choir Str.2	4		-----			-----			-----	
015		Choir Str.3	4		-----			-----			-----	
016		St. Strings	2	[Pro]	St. Strings	2		St.Strings	2		-----	
017		St.Strings 2	2		-----			-----			-----	
018		St.Strings 3	2		-----			-----			-----	
019		Orchestra 3	4		-----			-----			-----	
020		Orchestra 4	4		-----			-----			-----	
024		Velo Strings	4		Velo Strings	2	[88]	VeloStrings	2		-----	
032		Oct Strings1	4		Oct Strings1	2		-----			-----	
033		Oct Strings2	4		Oct Strings2	2		-----			-----	
034		ContraBsSect	4		-----			-----			-----	
040		60s Strings	2		-----			-----			-----	
000	**050**	**Slow Strings**	**2**		**SlowStrings**	**1**		**SlowStrings**	**1**		**SlowStrings**	**1**
001		SlowStrings2	2		SlowStrings2	1		Slow Str. 2	1		-----	
002		SlowStrings3	2		-----			-----			-----	
008		Legato Str.	2	[Pro]	Legato Str.	2	[88]	Legato Str.	2		-----	
009		Warm Strings	2	[Pro]	Warm Strings	2	[88]	WarmStrings	2		-----	
010		St.Slow Str.	2	[Pro]	St.Slow Str.	2		St.SlowStr.	2		-----	
011		St.Slow Str2	2		-----			-----			-----	
012		S.Str+Choir	4		-----			-----			-----	
013		S.Str+Choir2	4		-----			-----			-----	
000	**051**	**Syn.Strings1**	**2**	**[Pro]**	**Syn.Strings1**	**2**		**SynStrings1**	**2**		**SynStrings1**	**1**
001		OB Strings	2	[Pro]	OB Strings	2		OB Strings	2		-----	
002		StackStrings	2	[Pro]	StackStrings	2		-----			-----	
003		JP Strings	2	[Pro]	JP Strings	2		-----			-----	
004		Chorus Str.	2		-----			-----			-----	
008		Syn.Strings3	2	[Pro]	Syn.Strings3	2	[88]	SynStrings3	2	[55]	SynStrings3	2
009		Syn.Strings4	2	[Pro]	Syn.Strings4	2		-----			-----	
010		Syn.Strings6	2		-----			-----			-----	
011		Syn.Strings7	2		-----			-----			-----	
012		LoFi Strings	4		-----			-----			-----	
016		High Strings	2	[Pro]	High Strings	2		-----			-----	
017		Hybrid Str.	2	[Pro]	Hybrid Str.	2		-----			-----	
024		Tron Strings	2	[Pro]	Tron Strings	2		-----			-----	
025		Noiz Strings	2	[Pro]	Noiz Strings	2		-----			-----	
000	**052**	**Syn.Strings2**	**2**	**[Pro]**	**Syn.Strings2**	**2**	**[88]**	**SynStrings2**	**2**	**[55]**	**SynStrings2**	**2**
001		Syn.Strings5	2	[Pro]	Syn.Strings5	2		-----			-----	
002		JUNO Strings	2	[Pro]	JUNO Strings	2		-----			-----	
003		FilteredOrch	2		-----			-----			-----	
004		JP Saw Str.	2		-----			-----			-----	
005		Hybrid Str.2	2		-----			-----			-----	
006		DistStrings	4		-----			-----			-----	
007		JUNOFullStr.	2		-----			-----			-----	
008		Air Strings	2	[Pro]	Air Strings	2		-----			-----	
009		Atk Syn Str.	2		-----			-----			-----	
010		StraightStr.	2		-----			-----			-----	
000	**053**	**Choir Aahs**	**1**	**[Pro]**	**Choir Aahs**	**1**		**Choir Aahs**	**1**		**Choir Aahs**	**1**
008		St.ChoirAahs	2	[Pro]	St.ChoirAahs	2		St.Choir	2		-----	
009		Melted Choir	2	[Pro]	Melted Choir	2		Mello Choir	2		-----	
010		Church Choir	2	[Pro]	Church Choir	2		-----			-----	
011		Boys Choir 1	1		-----			-----			-----	
012		Boys Choir 2	2		-----			-----			-----	
013		St.BoysChoir	2		-----			-----			-----	
014		Rich Choir	4		-----			-----			-----	
016		Choir Hahs	1	[Pro]	Choir Hahs	1		-----			-----	
024		Chorus Lahs	1	[Pro]	Chorus Lahs	1		-----			-----	
032		Chorus Aahs	2	[Pro]	Chorus Aahs	2		ChoirAahs 2	1	[55]	Choir Aahs2	1
033		Male Aah+Str	2	[Pro]	Male Aah+Str	2		-----			-----	
CC00	**PG**	**Config. SC-8850**	**Voix**		**Config. SC-88Pro**	**Voix**		**Config. SC-88**	**Voix**		**Config. SC-55**	**Voix**
000	**054**	**Voice Oohs**	**1**		**Voice Oohs**	**1**	**[88]**	**Voice Oohs**	**1**	**[55]**	**Voice Oohs**	**1**
001		Chorus Oohs	2		-----			-----			-----	
002		Voice Oohs 2	1		-----			-----			-----	
003		Chorus Oohs2	2		-----			-----			-----	
004		OohsCodeMaj7	1		-----			-----			-----	
005		OohsCodeSus4	1		-----			-----			-----	

- PG : numéro de programme (numéro d'Instrument)
- CC00 : valeur du contrôleur 0 (N° de banque, N° de variation)
- : : sons avec legato
- Voix : Nombre de voix utilisées par l'Instrument
- Remarq [Pro] : Mêmes sons que la configuration SC-88Pro
- Remarq [88] : Mêmes sons que la configuratione SC-88
- Remarq [55] : Mêmes sons que la configuration SC-55
- Remarq + : un son de percussion qui ne peut pas être joué mélodiquement. A utiliser près de C4 (do4, note n° 60).

006		Jazz Scat	1		-----			-----			-----	
008		Voice Dahs	1	[Pro]	Voice Dahs	1		-----			-----	
009		JzVoice Dat	1		-----			-----			-----	
010		JzVoice Bap	1		-----			-----			-----	
011		JzVoice Dow	1		-----			-----			-----	
012		JzVoice Thum	1		-----			-----			-----	
016		VoiceLah Fem	1		-----			-----			-----	
017		ChorusLahFem	2		-----			-----			-----	
018		VoiceLuh Fem	1		-----			-----			-----	
019		ChorusLuhFem	2		-----			-----			-----	
020		VoiceLan Fem	1		-----			-----			-----	
021		ChorusLanFem	2		-----			-----			-----	
022		VoiceAah Fem	1		-----			-----			-----	
023		VoiceUuh Fem	1		-----			-----			-----	
024		Fem Lah&Lan	1		-----			-----			-----	
032		VoiceWah Mal	1		-----			-----			-----	
033		ChorusWahMal	2		-----			-----			-----	
034		VoiceWoh Mal	1		-----			-----			-----	
035		ChorusWohMal	2		-----			-----			-----	
036		VoiceAah Mal	1		-----			-----			-----	
037		VoiceOoh Mal	1		-----			-----			-----	
040		Humming	2		-----			-----			-----	
000	**055**	**SynVox**	**1**	**[Pro]**	**SynVox**	**1**	**[88]**	**SynVox**	**1**	**[55]**	**SynVox**	**1**
001		SynVox 2	1		-----			-----			-----	
002		SynVox 3	2		-----			-----			-----	
008		Syn.Voice	2	[Pro]	Syn.Voice	2	[88]	Syn.Voice	2		-----	
009		Silent Night	2	[Pro]	Silent Night	2		-----			-----	
010		Syn.Voice 2	2					-----			-----	
016		VP330 Choir	1	[Pro]	VP330 Choir	1		-----			-----	
017		Vinyl Choir	2	[Pro]	Vinyl Choir	2		-----			-----	
018		JX8P Vox	2		-----			-----			-----	
019		Analog Voice	1		-----			-----			-----	
000	**056**	**OrchestraHit**	**2**	**[Pro]**	**OrchestraHit**	**2**	**[88]**	**Orch. Hit**	**2**		**Orchest.Hit**	**2**
001		Bass Hit	2		-----			-----			-----	
002		6th Hit	2		-----			-----			-----	
003		Euro Hit	2		-----			-----			-----	
008		Impact Hit	2	[Pro]	Impact Hit	2	[88]	Impact Hit	2		-----	
009		Philly Hit	2	[Pro]	Philly Hit	2	[88]	Philly Hit	2		-----	
010		Double Hit	2	[Pro]	Double Hit	2	[88]	Double Hit	2		-----	
011		Perc. Hit	1	[Pro]	Perc. Hit	1		-----			-----	
012		Shock Wave	2	[Pro]	Shock Wave	2		-----			-----	
013		Bounce Hit	1		-----			-----			-----	
014		Drill Hit	1		-----			-----			-----	
015		Thrill Hit	1		-----			-----			-----	
016		Lo Fi Rave	2	[Pro]	Lo Fi Rave	2	[88]	Lo Fi Rave	2		-----	
017		Techno Hit	1	[Pro]	Techno Hit	1		-----			-----	
018		Dist. Hit	1	[Pro]	Dist. Hit	1		-----			-----	
019		Bam Hit	1	[Pro]	Bam Hit	1		-----			-----	
020		Bit Hit	1	[Pro]	Bit Hit	1		-----			-----	
021		Bim Hit	1	[Pro]	Bim Hit	1		-----			-----	
022		Technorg Hit	1	[Pro]	Technorg Hit	1		-----			-----	
023		Rave Hit	2	[Pro]	Rave Hit	2		-----			-----	
024		Strings Hit	2	[Pro]	Strings Hit	2		-----			-----	
025		Stack Hit	2	[Pro]	Stack Hit	2		-----			-----	
026		Industry Hit	1		-----			-----			-----	
027		Clap Hit	1		-----			-----			-----	

* CC064 et 065 sont utilisés pour les instruments User (p.67).

Cuivres

CC00	PG	Config. SC-8850	Voix		Config. SC-88Pro	Voix		Config. SC-88	Voix		Config. SC-55	Voix
000	**057**	**Trumpet**	**1**		**Trumpet**	**1**		**Trumpet**	**1**		**Trumpet**	**1**
001		Trumpet 2	1	[Pro]	Trumpet 2	1	[88]	Trumpet 2	1		-----	
002		Trumpet :	1	[Pro]	Trumpet :	1		-----			-----	
003		Dark Trumpet	1		-----			-----			-----	
004		Trumpet & Nz	2		-----			-----			-----	
008		Flugel Horn	1	[Pro]	Flugel Horn	1	[88]	Flugel Horn	1		-----	
016		4th Trumpets	2	[Pro]	4th Trumpets	2		-----			-----	
024		Bright Tp.	2	[Pro]	Bright Tp.	2		Bright Tp.	2		-----	
025		Warm Tp.	2	[Pro]	Warm Tp.	2	[88]	Warm Tp.	2		-----	
026		Warm Tp.2	3		-----			-----			-----	
027		Twin Tp.	3		-----			-----			-----	
032		Syn. Trumpet	1	[Pro]	Syn. Trumpet	1		-----			-----	
000	**058**	**Trombone**	**1**		**Trombone**	**1**		**Trombone**	**1**		**Trombone**	**1**
001		Trombone 2	1	[Pro]	Trombone 2	1		Trombone 2	2	[55]	Trombone 2	2
002		Twin bones	2	[Pro]	Twin bones	2		-----			-----	
003		Bones & Tuba	4		-----			-----			-----	
004		Bright Tb	1		-----			-----			-----	
008		Bs. Trombone	1	[Pro]	Bs. Trombone	1		-----			-----	
016		Euphonium	2		-----			-----			-----	
000	**059**	**Tuba**	**1**		**Tuba**	**1**	**[88]**	**Tuba**	**1**		**Tuba**	**1**
001		Tuba 2	1	[Pro]	Tuba 2	1	[88]	Tuba 2	1		-----	
008		Tuba + Horn	2		-----			-----			-----	
000	**060**	**MutedTrumpet**	**1**	**[Pro]**	**MutedTrumpet**	**1**	**[88]**	**Muted Tp.**	**1**		**MuteTrumpet**	**1**
001		Cup Mute Tp	1		-----			-----			-----	
002		MuteTrumpet2	1		-----			-----			-----	
003		MuteTrumpet3	2		-----			-----			-----	
008		Muted Horns	1	[Pro]	Muted Horns	1		-----			-----	
000	**061**	**French Horns**	**1**	**[Pro]**	**French Horns**	**1**	**[88]**	**FrenchHorns**	**1**		**French Horn**	**2**
001		Fr.Horn 2	2	[Pro]	Fr.Horn 2	2	[88]	Fr.Horn 2	2	[55]	Fr.Horn 2	2
002		Horn + Orche	2	[Pro]	Horn + Orche	2		-----			-----	
003		Wide FreHrns	2	[Pro]	Wide FreHrns	2		-----			-----	
008		F.Hrn Slow:	1	[Pro]	F.Hrn Slow:	1		Fr.HornSolo	1		-----	
009		Dual Horns	2	[Pro]	Dual Horns	2		-----			-----	
016		Synth Horn	2	[Pro]	Synth Horn	2		Horn Orch	2		-----	
024		F.Horn Rip	1	[Pro]	F.Horn Rip	1		-----			-----	
000	**062**	**Brass 1**	**2**	**[Pro]**	**Brass 1**	**2**		**Brass 1**	**1**	**[55]**	**Brass 1**	**1**
001		Brass ff	1	[Pro]	Brass ff	1		-----			-----	
002		Bones Sect.	1	[Pro]	Bones Sect.	1		-----			-----	
003		St. Brass ff	2		-----			-----			-----	
004		Quad Brass1	4		-----			-----			-----	
005		Quad Brass2	4		-----			-----			-----	
008		Brass 2	2	[Pro]	Brass 2	2		Brass 2	2		Brass 2	2
009		Brass 3	2	[Pro]	Brass 3	2		-----			-----	
010		Brass sfz	2	[Pro]	Brass sfz	2		-----			-----	
012		Brass sfz 2	2		-----			-----			-----	
014		FatPop Brass	2		-----			-----			-----	
016		Brass Fall	1	[Pro]	Brass Fall	1	[88]	Brass Fall	1		-----	
017		Trumpet Fall	1	[Pro]	Trumpet Fall	1		-----			-----	
024		Octave Brass	2	[Pro]	Octave Brass	2		-----			-----	
025		Brass + Reed	2	[Pro]	Brass + Reed	2		-----			-----	
026		Fat + Reed	4		-----			-----			-----	
032		Orch Brass	1		-----			-----			-----	
033		Orch Brass 2	2		-----			-----			-----	
035		St.FatPopBrs	2		-----			-----			-----	
036		St.Orch Brs	2		-----			-----			-----	
037		St.Orch Brs2	4		-----			-----			-----	
038		St.Orch Brs3	4		-----			-----			-----	
000	**063**	**Synth Brass1**	**2**	**[Pro]**	**SynthBrass1**	**2**		**SynthBrass1**	**2**		**Syn.Brass 1**	**2**
001		JUNO Brass	2	[Pro]	JUNO Brass	2		Poly Brass	2		-----	
002		Stack Brass	2	[Pro]	StackBrass	2		-----			-----	
003		SH-5 Brass	2	[Pro]	SH-5 Brass	2		-----			-----	
004		MKS Brass	2	[Pro]	MKS Brass	2		-----			-----	
005		Jump Brass	1		-----			-----			-----	
008		Pro Brass	2	[Pro]	Pro Brass	2		Syn.Brass 3	2	[55]	Syn.Brass 3	2
009		P5 Brass	2	[Pro]	P5 Brass	2		Quack Brass	2		-----	
010		OrchSynBrass	2		-----			-----			-----	
016		Oct SynBrass	2	[Pro]	Oct SynBrass	2		OctaveBrass	2		Analog Brs1	2
017		Hybrid Brass	2	[Pro]	Hybrid Brass	2		-----			-----	
018		OctSynBrass2	4		-----			-----			-----	
019		BPF Brass	2		-----			-----			-----	

PG : numéro de programme (numéro d'Instrument)
CC00 : valeur du contrôleur 0
(N° de banque, N° de variation)
: : sons avec legato
Voix : Nombre de voix utilisées par l'Instrument
Remarq [Pro] : Mêmes sons que la configuration SC-88Pro
Remarq [88] : Mêmes sons que la configuratione SC-88
Remarq [55] : Mêmes sons que la configuration SC-55
Remarq + : un son de percussion qui ne peut pas être joué mélodiquement. A utiliser près de C4 (do4, note n° 60).

CC00	PG	Config. SC-8850	Voix		Config. SC-88Pro	Voix		Config. SC-88	Voix		Config. SC-55	Voix
000	**064**	**Synth Brass2**	**2**	**[Pro]**	**Synth Brass 2**	**2**		**Syn.Brass 2**	**2**	**[55]**	**Syn.Brass 2**	**2**
001		Soft Brass	2	[Pro]	Soft Brass	2		Soft Brass	2		-----	
002		Warm Brass	2	[Pro]	Warm Brass	2		-----			-----	
003		Synth Brass3	2		-----			-----			-----	
004		Sync Brass	2		-----			-----			-----	
005		Fat SynBrass	2		-----			-----			-----	
006		DeepSynBrass	2		-----			-----			-----	
008		SynBrass sfz	1	[Pro]	SynBrass sfz	1		Syn.Brass 4	1	[55]	Syn.Brass 4	1
009		OB Brass	2	[Pro]	OB Brass	2		-----			-----	
010		Reso Brass	2	[Pro]	Reso Brass	2		-----			-----	
011		DistSqrBrass	2		-----			-----			-----	
012		JP8000SawBrs	2		-----			-----			-----	
016		Velo Brass 1	2	[Pro]	Velo Brass 1	2	[88]	VeloBrass 1	2		Analog Brs2	2
017		Transbrass	2	[Pro]	Transbrass	2		VeloBrass 2	2		-----	

Anches

CC00	PG	Config. SC-8850	Voix		Config. SC-88Pro	Voix		Config. SC-88	Voix		Config. SC-55	Voix
000	**065**	**Soprano Sax**	**1**	**[Pro]**	**Soprano Sax**	**1**		**Soprano Sax**	**1**		**Soprano Sax**	**1**
008		Soprano Exp.	1	[Pro]	Soprano Exp.	1		-----			-----	
000	**066**	**Alto Sax**	**1**	**[Pro]**	**Alto Sax**	**1**		**Alto Sax**	**1**		**Alto Sax**	**1**
008		AltoSax Exp.	1	[Pro]	AltoSax Exp.	1		Hyper Alto	1		-----	
009		Grow Sax	1	[Pro]	Grow Sax	1		-----			-----	
016		AltoSax + Tp	2	[Pro]	AltoSax + Tp	2		-----			-----	
017		Sax Section	4		-----			-----			-----	
000	**067**	**Tenor Sax**	**2**	**[Pro]**	**Tenor Sax**	**2**		**Tenor Sax**	**2**		**Tenor Sax**	**1**
001		Tenor Sax :	2	[Pro]	Tenor Sax :	2		-----			-----	
008		BreathyTn.:	1	[Pro]	BreathyTn.:	1		BreathyTnr.	1		-----	
009		St.Tenor Sax	2	[Pro]	St. Tenor Sax	2		-----			-----	
000	**068**	**Baritone Sax**	**2**	**[Pro]**	**Baritone Sax**	**2**		**BaritoneSax**	**1**		**BaritoneSax**	**1**
001		Bari. Sax :	2	[Pro]	Bari. Sax :	2		-----			-----	
008		Bari & Tenor	2		-----			-----			-----	
000	**069**	**Oboe**	**1**	**[Pro]**	**Oboe**	**1**		**Oboe**	**1**		**Oboe**	**1**
008		Oboe Exp.	1		Oboe Exp.	1		-----			-----	
016		Multi Reed	1	[Pro]	Multi Reed	1		-----			-----	
000	**070**	**English Horn**	**1**	**[Pro]**	**English Horn**	**1**	**[88]**	**EnglishHorn**	**1**		**EnglishHorn**	**1**
000	**071**	**Bassoon**	**1**	**[Pro]**	**Bassoon**	**1**	**[88]**	**Bassoon**	**1**		**Bassoon**	**1**
000	**072**	**Clarinet**	**1**		**Clarinet**	**1**		**Clarinet**	**1**		**Clarinet**	**1**
008		Bs Clarinet	1	[Pro]	Bs Clarinet	1	[88]	Bs Clarinet	1		-----	
016		Multi Wind	1	[Pro]	Multi Wind	1		-----			-----	
017		Quad Wind	4		-----			-----			-----	

* CC064 et 065 sont utilisés pour les instruments User (p.67).

Tuyaux

CC00	PG	Config. SC-8850	Voix		Config. SC-88Pro	Voix		Config. SC-88	Voix		Config. SC-55	Voix
000	073	Piccolo	1	[Pro]	Piccolo	1	[88]	Piccolo	1		Piccolo	1
001		Piccolo :	1	[Pro]	Piccolo :	1		-----			-----	
008		Nay	2	[Pro]	Nay	2		-----			-----	
009		Nay Tremolo	2	[Pro]	Nay Tremolo	2		-----			-----	
016		Di	2	[Pro]	Di	2		-----			-----	
000	074	Flute	1	[Pro]	Flute	1	[88]	Flute	1		Flute	1
001		Flute 2 :	1	[Pro]	Flute 2 :	1		-----			-----	
002		Flute Exp.	1	[Pro]	Flute Exp.	1		-----			-----	
003		Flt Travelso	2	[Pro]	Flt Travelso	2		-----			-----	
008		Flute + Vln	2	[Pro]	Flute + Vln	2		-----			-----	
009		Pipe & Reed	4		-----			-----			-----	
016		Tron Flute	1	[Pro]	Tron Flute	1		-----			-----	
017		Indian Flute	1		-----			-----			-----	
000	075	Recorder	1	[Pro]	Recorder	1	[88]	Recorder	1	[55]	Recorder	1
000	076	Pan Flute	2	[Pro]	Pan Flute	2	[88]	Pan Flute	2		Pan Flute	1
008		Kawala	2	[Pro]	Kawala	2	[88]	Kawala	2		-----	
016		Zampona	2	[Pro]	Zampona	2		-----			-----	
017		Zampona Atk	1	[Pro]	Zampona Atk	1		-----			-----	
024		Tin Whistle	1		-----			-----			-----	
025		TinWhtsle Nm	1		-----			-----			-----	
026		TinWhtsle Or	1		-----			-----			-----	
000	077	Bottle Blow	2	[Pro]	Bottle Blow	2	[88]	Bottle Blow	2		Bottle Blow	2
000	078	Shakuhachi	2	[Pro]	Shakuhachi	2	[88]	Shakuhachi	2	[55]	Shakuhachi	2
001		Shakuhachi:	2	[Pro]	Shakuhachi:	2		-----			-----	
000	079	Whistle	1	[Pro]	Whistle	1	[88]	Whistle	1	[55]	Whistle	1
001		Whistle 2	2	[Pro]	Whistle 2	2		-----			-----	
000	080	Ocarina	1	[Pro]	Ocarina	1	[88]	Ocarina	1	[55]	Ocarina	1

Chœurs synthétiques

CC00	PG	Config. SC-8850	Voix		Config. SC-88Pro	Voix		Config. SC-88	Voix		Config. SC-55	Voix
000	081	Square Wave	2	[Pro]	Square Wave	2		Square Wave	2	[55]	Square Wave	2
001		MG Square	1	[Pro]	MG Square	1		Square	1	[55]	Square	1
002		Hollow Mini	1	[Pro]	Hollow Mini	1	[88]	Hollow Mini	1		-----	
003		Mellow FM	2	[Pro]	Mellow FM	2	[88]	Mellow FM	2		-----	
004		CC Solo	2	[Pro]	CC Solo	2	[88]	CC Solo	2		-----	
005		Shmoog	2	[Pro]	Shmoog	2	[88]	Shmoog	2		-----	
006		LM Square	2	[Pro]	LM Square	2	[88]	LM Square	2		-----	
007		JP8000 TWM	2		-----			-----			-----	
008		2600 Sine	1	[Pro]	2600 Sine	1		Sine Wave	1	[55]	Sine Wave	1
009		Sine Lead	1	[Pro]	Sine Lead	1		-----			-----	
010		KG Lead	1	[Pro]	KG Lead	1		-----			-----	
011		Twin Sine	2		-----			-----			-----	
016		P5 Square	1	[Pro]	P5 Square	1		-----			-----	
017		OB Square	1	[Pro]	OB Square	1		-----			-----	
018		JP-8 Square	1	[Pro]	JP-8 Square	1		-----			-----	
019		Dist Square	1		-----			-----			-----	
020		303SquarDst1	1		-----			-----			-----	
021		303SquarDst2	1		-----			-----			-----	
022		303 Mix Sqr	2		-----			-----			-----	
023		Dual Sqr&Saw	4		-----			-----			-----	
024		Pulse Lead	2	[Pro]	Pulse Lead	2		-----			-----	
025		JP8 PulseLd1	2	[Pro]	JP8 PulseLd1	2		-----			-----	
026		JP8 PulseLd2	1	[Pro]	JP8 PulseLd2	1		-----			-----	
027		MG Reso. Pls	1	[Pro]	MG Reso. Pls	1		-----			-----	
028		JP8 PulseLd3	2		-----			-----			-----	
029		260RingLead	2		-----			-----			-----	
030		303DistLead	2		-----			-----			-----	
031		JP8000DistLd	2		-----			-----			-----	
032		HipHop SinLd	1		-----			-----			-----	
033		HipHop SqrLd	1		-----			-----			-----	
034		HipHop PlsLd	1		-----			-----			-----	
035		Flux Pulse	2		-----			-----			-----	

CC00	PG	Config. SC-8850	Voix		Config. SC-88Pro	Voix		Config. SC-88	Voix		Config. SC-55	Voix
000	082	Saw Wave	2	[Pro]	Saw Wave	2		Saw Wave	2	[55]	Saw Wave	2
001		OB2 Saw	1	[Pro]	OB2 Saw	1		Saw	1	[55]	Saw	1
002		Pulse Saw	2	[Pro]	Pulse Saw	2	[88]	Pulse Saw	2		-----	
003		Feline GR	2	[Pro]	Feline GR	2	[88]	Feline GR	2		-----	
004		Big Lead	2	[Pro]	Big Lead	2	[88]	Big Lead	2		-----	
005		Velo Lead	2	[Pro]	Velo Lead	2	[88]	Velo Lead	2		-----	
006		GR-300	2	[Pro]	GR-300	2	[88]	GR-300	2		-----	
007		LA Saw	1	[Pro]	LA Saw	1	[88]	LA Saw	1		-----	
008		Doctor Solo	2	[Pro]	Doctor Solo	2	[88]	Doctor Solo	2	[55]	Doctor Solo	2
009		Fat Saw Lead	2	[Pro]	Fat Saw Lead	2		-----			-----	
010		JP8000 Saw	1		-----			-----			-----	
011		D-50 Fat Saw	2	[Pro]	D-50 Fat Saw	2		-----			-----	

PG : numéro de programme (numéro d'Instrument)
CC00 : valeur du contrôleur 0
(N° de banque, N° de variation)
: : sons avec legato
Voix : Nombre de voix utilisées par l'Instrument
Remarq [Pro] : Mêmes sons que la configuration SC-88Pro
Remarq [88] : Mêmes sons que la configuratione SC-88
Remarq [55] : Mêmes sons que la configuration SC-55
Remarq + : un son de percussion qui ne peut pas être joué mélodiquement. A utiliser près de C4 (do4, note n° 60).

CC00	PG	Config. SC-8850	Voix		Config. SC-88Pro	Voix		Config. SC-88	Voix		Config. SC-55	Voix
012		OB DoubleSaw	2		-----			-----			-----	
013		JP DoubleSaw	2		-----			-----			-----	
014		FatSawLead 2	2		-----			-----			-----	
015		JP SuperSaw	4		-----			-----			-----	
016		Waspy Synth	2	[Pro]	Waspy Synth	2	[88]	Waspy Synth	2		-----	
017		PM Lead	1	[Pro]	PM Lead	1		-----			-----	
018		CS Saw Lead	1	[Pro]	CS Saw Lead	1		-----			-----	
024		MG Saw 1	1	[Pro]	MG Saw 1	1		-----			-----	
025		MG Saw 2	1	[Pro]	MG Saw 2	1		-----			-----	
026		OB Saw 1	1	[Pro]	OB Saw 1	1		-----			-----	
027		OB Saw 2	1	[Pro]	OB Saw 2	1		-----			-----	
028		D-50 Saw	1	[Pro]	D-50 Saw	1		-----			-----	
029		SH-101 Saw	1	[Pro]	SH-101 Saw	1		-----			-----	
030		CS Saw	1	[Pro]	CS Saw	1		-----			-----	
031		MG Saw Lead	1	[Pro]	MG Saw Lead	1		-----			-----	
032		OB Saw Lead	1	[Pro]	OB Saw Lead	1		-----			-----	
033		P5 Saw Lead	2	[Pro]	P5 Saw Lead	2		-----			-----	
034		MG unison	2	[Pro]	MG unison	2		-----			-----	
035		Oct Saw Lead	2	[Pro]	Oct Saw Lead	2		-----			-----	
036		Natural Lead	2		-----			-----			-----	
040		SequenceSaw1	2		SequenceSaw1	2		-----			-----	
041		SequenceSaw2	1	[Pro]	SequenceSaw2	1		-----			-----	
042		Reso Saw	1	[Pro]	Reso Saw	1		-----			-----	
043		Cheese Saw 1	1	[Pro]	Cheese Saw 1	1		-----			-----	
044		Cheese Saw 2	1	[Pro]	Cheese Saw 2	1		-----			-----	
045		Rhythmic Saw	2	[Pro]	Rhythmic Saw	2		-----			-----	
046		SequencedSaw	2		-----			-----			-----	
047		Techno Saw	2		-----			-----			-----	
000	**083**	**Syn.Calliope**	**2**	**[Pro]**	**Syn.Calliope**	**2**	**[88]**	**SynCalliope**	**2**	**[55]**	**SynCalliope**	**2**
001		Vent Synth	2	[Pro]	Vent Synth	2	[88]	Vent Synth	2		-----	
002		Pure PanLead	2	[Pro]	Pure PanLead	2	[88]	PurePanLead	2		-----	
008		LM Pure Lead	4		-----			-----			-----	
009		LM Blow Lead	4		-----			-----			-----	
000	**084**	**Chiffer Lead**	**2**	**[Pro]**	**Chiffer Lead**	**2**	**[88]**	**ChifferLead**	**2**	**[55]**	**ChifferLead**	**2**
001		TB Lead	2	[Pro]	TB Lead	2		-----			-----	
002		Hybrid Lead	4		-----			-----			-----	
003		Unison SqrLd	4		-----			-----			-----	
004		FatSolo Lead	4		-----			-----			-----	
005		ForcefulLead	4		-----			-----			-----	
006		Oct.UnisonLd	4		-----			-----			-----	
007		Unison SawLd	4		-----			-----			-----	
008		Mad Lead	2	[Pro]	Mad Lead	2		-----			-----	
009		CrowdingLead	4		-----			-----			-----	
010		Double Sqr.	2		-----			-----			-----	
000	**085**	**Charang**	**2**	**[Pro]**	**Charang**	**2**	**[88]**	**Charang**	**2**	**[55]**	**Charang**	**2**
001		Wire Lead	2		-----			-----			-----	
002		FB.Charang	4		-----			-----			-----	
003		Fat GR Lead	4		-----			-----			-----	
004		Windy GR Ld	2		-----			-----			-----	
005		Mellow GR Ld	2		-----			-----			-----	
006		GR & Pulse	3		-----			-----			-----	
008		Dist.Lead	2	[Pro]	Dist.Lead	2	[88]	Dist.Lead	2		-----	
009		Acid Guitar1	2	[Pro]	Acid Guitar1	2		-----			-----	
010		Acid Guitar2	2	[Pro]	Acid Guitar2	2		-----			-----	
011		Dance Dst.Gt	1		-----			-----			-----	
012		DanceDst.Gt2	1		-----			-----			-----	
016		P5 Sync Lead	1	[Pro]	P5 Sync Lead	1		-----			-----	
017		Fat SyncLead	2	[Pro]	Fat Sync Lead	2		-----			-----	
018		Rock Lead	2	[Pro]	Rock Lead	2		-----			-----	
019		5th DecaSync	2	[Pro]	5th DecaSync	2		-----			-----	
020		Dirty Sync	1	[Pro]	Dirty Sync	1		-----			-----	
021		DualSyncLead	4		-----			-----			-----	
022		LA Brass Ld	4		-----			-----			-----	
024		JUNO Sub Osc	1	[Pro]	JUNO Sub Osc	1		-----			-----	
025		2600 Sub Osc	1		-----			-----			-----	
026		JP8000Fd Osc	1		-----			-----			-----	
CC00	**PG**	**Config. SC-8850**	**Voix**		**Config. SC-88Pro**	**Voix**		**Config. SC-88**	**Voix**		**Config. SC-55**	**Voix**
000	**086**	**Solo Vox**	**2**	**[Pro]**	**Solo Vox**	**2**	**[88]**	**Solo Vox**	**2**	**[55]**	**Solo Vox**	**2**
001		Solo Vox 2	4		-----			-----			-----	
008		Vox Lead	2	[Pro]	Vox Lead	2		-----			-----	
009		LFO Vox	2	[Pro]	LFO Vox	2		-----			-----	
010		Vox Lead 2	2		-----			-----			-----	
000	**087**	**5th Saw Wave**	**2**	**[Pro]**	**5th Saw Wave**	**2**	**[88]**	**5th Saw**	**2**	**[55]**	**5th Saw**	**2**
001		Big Fives	2	[Pro]	Big Fives	2	[88]	Big Fives	2		-----	
002		5th Lead	2	[Pro]	5th Lead	2		-----			-----	
003		5th Ana.Clav	2	[Pro]	5th Ana.Clav	2		-----			-----	
004		5th Pulse	2		-----			-----			-----	
005		JP 5th Saw	2		-----			-----			-----	
006		JP8000 5thFB	2		-----			-----			-----	
008		4th Lead	2	[Pro]	4th Lead	2		-----			-----	
000	**088**	**Bass & Lead**	**2**	**[Pro]**	**Bass & Lead**	**2**	**[88]**	**Bass & Lead**	**2**	**[55]**	**Bass & Lead**	**2**
001		Big & Raw	2	[Pro]	Big & Raw	2	[88]	Big & Raw	2		-----	

* CC064 et 065 sont utilisés pour les instruments User (p.67).

002		Fat & Perky	2	[Pro]	Fat & Perky	2	[88]	Fat & Perky	2		-----	
003		JUNO Rave	1	[Pro]	JUNO Rave	1		-----			-----	
004		JP8 BsLead 1	1	[Pro]	JP8 BsLead 1	1		-----			-----	
005		JP8 BsLead 2	2	[Pro]	JP8 BsLead 2	2		-----			-----	
006		SH-5 Bs.Lead	2	[Pro]	SH-5 Bs.Lead	2		-----			-----	
007		Delayed Lead	2		-----			-----			-----	

Pads synthétiques, etc

CC00	PG	Config. SC-8850	Voix		Config. SC-88Pro	Voix		Config. SC-88	Voix		Config. SC-55	Voix
000	**089**	**Fantasia**	**2**	**[Pro]**	**Fantasia**	**2**	**[88]**	**Fantasia**	**2**	**[55]**	**Fantasia**	**2**
001		Fantasia 2	2	[Pro]	Fantasia 2	2	[88]	Fantasia 2	2		-----	
002		New Age Pad	2	[Pro]	New Age Pad	2		-----			-----	
003		Bell Heaven	2	[Pro]	Bell Heaven	2		-----			-----	
004		Fantasia 3	4		-----			-----			-----	
005		Fantasia 4	4		-----			-----			-----	
006		After D !	4		-----			-----			-----	
007		260HarmPad	4		-----			-----			-----	
000	**090**	**Warm Pad**	**1**	**[Pro]**	**Warm Pad**	**1**	**[88]**	**Warm Pad**	**1**	**[55]**	**Warm Pad**	**1**
001		Thick Matrix	2	[Pro]	Thick Matrix	2		Thick Pad	2		-----	
002		Horn Pad	2	[Pro]	Horn Pad	2	[88]	Horn Pad	2		-----	
003		Rotary Strng	2	[Pro]	Rotary Strng	2	[88]	RotaryStrng	2		-----	
004		OB Soft Pad	2	[Pro]	OB Soft Pad	2		Soft Pad	2		-----	
005		Sine Pad	2		-----			-----			-----	
006		OB Soft Pad2	2		-----			-----			-----	
008		Octave Pad	2	[Pro]	Octave Pad	2		-----			-----	
009		Stack Pad	2	[Pro]	Stack Pad	2		-----			-----	
010		Human Pad	4		-----			-----			-----	
011		Sync Brs.Pad	4		-----			-----			-----	
012		Oct.PWM Pad	2		-----			-----			-----	
013		JP Soft Pad	2		-----			-----			-----	
000	**091**	**Polysynth**	**2**	**[Pro]**	**Polysynth**	**2**	**[88]**	**Polysynth**	**2**	**[55]**	**Polysynth**	**2**
001		80's PolySyn	2	[Pro]	80's PolySyn	2	[88]	80'sPolySyn	2		-----	
002		Polysynth 2	2	[Pro]	Polysynth 2	2		-----			-----	
003		Poly King	2	[Pro]	Poly King	2		-----			-----	
004		Super Poly	4		-----			-----			-----	
008		Power Stack	2	[Pro]	Power Stack	2		-----			-----	
009		Octave Stack	2	[Pro]	Octave Stack	2		-----			-----	
010		Reso Stack	1	[Pro]	Reso Stack	1		-----			-----	
011		Techno Stack	2	[Pro]	Techno Stack	2		-----			-----	
012		Pulse Stack	2		-----			-----			-----	
013		TwinOct.Rave	4		-----			-----			-----	
014		Oct.Rave	4		-----			-----			-----	
015		Happy Synth	2		-----			-----			-----	
016		ForwardSweep	2		-----			-----			-----	
017		ReverseSweep	2		-----			-----			-----	
024		Minor Rave	4		-----			-----			-----	
000	**092**	**Space Voice**	**1**	**[Pro]**	**Space Voice**	**1**	**[88]**	**Space Voice**	**1**	**[55]**	**Space Voice**	**1**
001		Heaven II	2	[Pro]	Heaven II	2	[88]	Heaven II	2		-----	
002		SC Heaven	2	[Pro]	SC Heaven	2		-----			-----	
003		Itopia	2		-----			-----			-----	
004		Water Space	2		-----			-----			-----	
005		Cold Space	4		-----			-----			-----	
006		Noise Peaker	1		-----			-----			-----	
007		Bamboo Hit	1		-----			-----			-----	
008		Cosmic Voice	2	[Pro]	Cosmic Voice	2		-----			-----	
009		Auh Vox	1	[Pro]	Auh Vox	1		-----			-----	
010		AuhAuh	2	[Pro]	AuhAuh	2		-----			-----	
011		Vocorderman	2	[Pro]	Vocorderman	2		-----			-----	
012		Holy Voices	4		-----							

PG : numéro de programme (numéro d'Instrument)
CC00 : valeur du contrôleur 0
(N° de banque, N° de variation)
: : sons avec legato
Voix : Nombre de voix utilisées par l'Instrument
Remarq [Pro] : Mêmes sons que la configuration SC-88Pro
Remarq [88] : Mêmes sons que la configuratione SC-88
Remarq [55] : Mêmes sons que la configuration SC-55
Remarq + : un son de percussion qui ne peut pas être joué mélodiquement. A utiliser près de C4 (do4, note n° 60).

CC00	PG	Config. SC-8850	Voix		Config. SC-88Pro	Voix		Config. SC-88	Voix		Config. SC-55	Voix
000	**093**	**Bowed Glass**	**2**	**[Pro]**	**Bowed Glass**	**2**	**[88]**	**Bowed Glass**	**2**	**[55]**	**Bowed Glass**	**2**
001		SoftBellPad	2	[Pro]	SoftBellPad	2		-----			-----	
002		JP8 Sqr Pad	2	[Pro]	JP8 Sqr Pad	2		-----			-----	
003		7thBelPad	2	[Pro]	7thBelPad	2		-----			-----	
004		Steel Glass	4		-----			-----			-----	
005		Bottle Stack	4		-----			-----			-----	
000	**094**	**Metal Pad**	**2**	**[Pro]**	**Metal Pad**	**2**	**[88]**	**Metal Pad**	**2**	**[55]**	**Metal Pad**	**2**
001		Tine Pad	2	[Pro]	Tine Pad	2	[88]	Tine Pad	2		-----	
002		Panner Pad	2	[Pro]	Panner Pad	2	[88]	Panner Pad	2		-----	
003		Steel Pad	2		-----			-----			-----	
004		Special Rave	4		-----			-----			-----	
005		Metal Pad 2	4		-----			-----			-----	
000	**095**	**Halo Pad**	**2**	**[Pro]**	**Halo Pad**	**2**	**[88]**	**Halo Pad**	**2**	**[55]**	**Halo Pad**	**2**
001		Vox Pad	2	[Pro]	Vox Pad	2		-----			-----	
002		Vox Sweep	2	[Pro]	Vox Sweep	2		-----			-----	
008		Horror Pad	2	[Pro]	Horror Pad	2		-----			-----	
009		SynVox Pad	4		-----			-----			-----	
010		SynVox Pad 2	4		-----			-----			-----	
011		Breath&Rise	4		-----			-----			-----	
012		Tears Voices	4		-----			-----			-----	
000	**096**	**Sweep Pad**	**1**	**[Pro]**	**Sweep Pad**	**1**	**[88]**	**Sweep Pad**	**1**	**[55]**	**Sweep Pad**	**1**
001		Polar Pad	1	[Pro]	Polar Pad	1	[88]	Polar Pad	1		-----	
002		Ambient BPF	4		-----			-----			-----	
003		Sync Pad	2		-----			-----			-----	
004		Warriors	4		-----			-----			-----	
008		Converge	1	[Pro]	Converge	1	[88]	Converge	1		-----	
009		Shwimmer	2	[Pro]	Shwimmer	2	[88]	Shwimmer	2		-----	
010		Celestial Pd	2	[Pro]	Celestial Pd	2	[88]	CelestialPd	2		-----	
011		Bag Sweep	2	[Pro]	Bag Sweep	2		-----			-----	
012		Sweep Pipe	2		-----			-----			-----	
013		Sweep Stack	4		-----			-----			-----	
014		Deep Sweep	2		-----			-----			-----	
015		Stray Pad	2		-----			-----			-----	

Effets spéciaux synthétiques

CC00	PG	Config. SC-8850	Voix		Config. SC-88Pro	Voix		Config. SC-88	Voix		Config. SC-55	Voix
000	**097**	**Ice Rain**	**2**	**[Pro]**	**Ice Rain**	**2**	**[88]**	**Ice Rain**	**2**	**[55]**	**Ice Rain**	**2**
001		Harmo Rain	2	[Pro]	Harmo Rain	2	[88]	Harmo Rain	2		-----	
002		African wood	2	[Pro]	African wood	2	[88]	AfricanWood	2		-----	
003		Anklung Pad	2	[Pro]	Anklung Pad	2		-----			-----	
004		Rattle Pad	2	[Pro]	Rattle Pad	2		-----			-----	
005		Saw Impulse	3		-----			-----			-----	
006		Strange Str.	2		-----			-----			-----	
007		FastFWD Pad	2		-----			-----			-----	
008		Clavi Pad	2	[Pro]	Clavi Pad	2	[88]	Clavi Pad	2		-----	
009		EP Pad	2		-----			-----			-----	
010		Tambra Pad	2		-----			-----			-----	
011		CP Pad	2		-----			-----			-----	
000	**098**	**Soundtrack**	**2**	**[Pro]**	**Soundtrack**	**2**	**[88]**	**Soundtrack**	**2**	**[55]**	**Soundtrack**	**2**
001		Ancestral	2	[Pro]	Ancestral	2	[88]	Ancestral	2		-----	
002		Prologue	2	[Pro]	Prologue	2	[88]	Prologue	2		-----	
003		Prologue 2	2	[Pro]	Prologue 2	2		-----			-----	
004		Hols Strings	2	[Pro]	Hols Strings	2		-----			-----	
005		HistoryWave	2		-----			-----			-----	
008		Rave	2	[Pro]	Rave	2	[88]	Rave	2		-----	
000	**099**	**Crystal**	**2**	**[Pro]**	**Crystal**	**2**	**[88]**	**Crystal**	**2**	**[55]**	**Crystal**	**2**
001		Syn Mallet	1	[Pro]	Syn Mallet	1	[88]	Syn Mallet	1	[55]	Syn Mallet	1
002		Soft Crystal	2	[Pro]	Soft Crystal	2	[88]	SoftCrystal	2		-----	
003		Round Glock	2	[Pro]	Round Glock	2	[88]	Round Glock	2		-----	
004		Loud Glock	2	[Pro]	Loud Glock	2	[88]	Loud Glock	2		-----	
005		GlockenChime	2	[Pro]	GlockenChime	2	[88]	GlocknChime	2		-----	
006		Clear Bells	2	[Pro]	Clear Bells	2	[88]	Clear Bells	2		-----	
007		ChristmasBel	2	[Pro]	ChristmasBel	2	[88]	X'mas Bell	2		-----	
008		Vibra Bells	2	[Pro]	Vibra Bells	2	[88]	Vibra Bells	2		-----	
009		Digi Bells	2	[Pro]	Digi Bells	2	[88]	Digi Bells	2		-----	
010		Music Bell	2	[Pro]	Music Bell	2		-----			-----	
011		Analog Bell	1	[Pro]	Analog Bell	1		-----			-----	
012		Blow Bell	2		-----			-----			-----	
013		Hyper Bell	2		-----			-----			-----	
016		Choral Bells	2	[Pro]	Choral Bells	2	[88]	ChoralBells	2		-----	
017		Air Bells	2	[Pro]	Air Bells	2	[88]	Air Bells	2		-----	
018		Bell Harp	2	[Pro]	Bell Harp	2	[88]	Bell Harp	2		-----	
019		Gamelimba	2	[Pro]	Gamelimba	2	[88]	Gamelimba	2		-----	
020		JUNO Bell	2	[Pro]	JUNO Bell	2		-----			-----	
021		JP Bell	2		-----			-----			-----	
022		Pizz Bell	2		-----			-----			-----	
023		Bottom Bell	2		-----			-----			-----	

CC00 PG Config. SC-8850 Voix Config. SC-88Pro Voix Config. SC-88 Voix Config. SC-55 Voix

* CC064 et 065 sont utilisés pour les instruments User (p.67).

000	**100**	**Atmosphere**	**2**	**[Pro]**	**Atmosphere**	**2**	**[88]**	**Atmosphere**	**2**	**[55]**	**Atmosphere**	**2**
001		Warm Atmos	2	[Pro]	Warm Atmos	2	[88]	Warm Atmos	2		-----	
002		Nylon Harp	2	[Pro]	Nylon Harp	2	[88]	Nylon Harp	2		-----	
003		Harpvox	2	[Pro]	Harpvox	2	[88]	Harpvox	2		-----	
004		HollowReleas	2	[Pro]	HollowReleas	2	[88]	HollowRels.	2		-----	
005		Nylon+Rhodes	2	[Pro]	Nylon+Rhodes	2	[88]	NylonRhodes	2		-----	
006		Ambient Pad	2	[Pro]	Ambient Pad	2	[88]	Ambient Pad	2		-----	
007		Invisible	2	[Pro]	Invisible	2		-----			-----	
008		Pulsey Key	2	[Pro]	Pulsey Key	2		-----			-----	
009		Noise Piano	2	[Pro]	Noise Piano	2		-----			-----	
010		Heaven Atmos	2		-----			-----			-----	
011		Tambra Atmos	2		-----			-----			-----	
000	**101**	**Brightness**	**2**	**[Pro]**	**Brightness**	**2**	**[88]**	**Brightness**	**2**	**[55]**	**Brightness**	**2**
001		Shining Star	2	[Pro]	Shining Star	2		-----			-----	
002		OB Stab	1	[Pro]	OB Stab	1		-----			-----	
003		Brass Star	2		-----			-----			-----	
004		Choir Stab	4		-----			-----			-----	
005		D-50 Retour	4		-----			-----			-----	
006		SouthernWind	4		-----			-----			-----	
007		SymbolicBell	2		-----			-----			-----	
008		Org Bell	2	[Pro]	Org Bell	2		-----			-----	
000	**102**	**Goblin**	**2**	**[Pro]**	**Goblin**	**2**	**[88]**	**Goblin**	**2**	**[55]**	**Goblin**	**2**
001		Goblinson	2	[Pro]	Goblinson	2	[88]	Goblinson	2		-----	
002		50's Sci-Fi	2	[Pro]	50's Sci-Fi	2	[88]	50's Sci-Fi	2		-----	
003		Abduction	2	[Pro]	Abduction	2		-----			-----	
004		Auhbient	2	[Pro]	Auhbient	2		-----			-----	
005		LFO Pad	2	[Pro]	LFO Pad	2		-----			-----	
006		Random Str	2	[Pro]	Random Str	2		-----			-----	
007		Random Pad	2	[Pro]	Random Pad	2		-----			-----	
008		LowBirds Pad	2	[Pro]	LowBirds Pad	2		-----			-----	
009		Falling Down	2	[Pro]	Falling Down	2		-----			-----	
010		LFO RAVE	2	[Pro]	LFO RAVE	2		-----			-----	
011		LFO Horror	2	[Pro]	LFO Horror	2		-----			-----	
012		LFO Techno	2	[Pro]	LFO Techno	2		-----			-----	
013		Alternative	2	[Pro]	Alternative	2		-----			-----	
014		UFO FX	2	[Pro]	UFO FX	2		-----			-----	
015		Gargle Man	1	[Pro]	Gargle Man	1		-----			-----	
016		Sweep FX	1	[Pro]	Sweep FX	1		-----			-----	
017		LM Has Come	2		-----			-----			-----	
018		FallinInsect	4		-----			-----			-----	
019		LFO Oct.Rave	2		-----			-----			-----	
020		Just Before	4		-----			-----			-----	
021		RND Fl.Chord	4		-----			-----			-----	
022		RandomEnding	2		-----			-----			-----	
023		Random Sine	2		-----			-----			-----	
024		EatingFilter	2		-----			-----			-----	
025		Noise&SawHit	2		-----			-----			-----	
026		Pour Magic	2		-----			-----			-----	
027		DancingDrill	2		-----			-----			-----	
028		Dirty Stack	2		-----			-----			-----	
029		Big Blue	2		-----			-----			-----	
030		Static Hit	4		-----			-----			-----	
031		Atl.Mod.FX	4		-----			-----			-----	
032		Acid Copter	2		-----			-----			-----	
000	**103**	**Echo Drops**	**1**	**[Pro]**	**Echo Drops**	**1**	**[88]**	**Echo Drops**	**1**	**[55]**	**Echo Drops**	**1**
001		Echo Bell	2	[Pro]	Echo Bell	2	[88]	Echo Bell	2	[55]	Echo Bell	2
002		Echo Pan	2	[Pro]	Echo Pan	2	[88]	Echo Pan	2	[55]	Echo Pan	2
003		Echo Pan 2	2	[Pro]	Echo Pan 2	2	[88]	Echo Pan 2	2		-----	
004		Big Panner	2	[Pro]	Big Panner	2	[88]	Big Panner	2		-----	
005		Reso Panner	2	[Pro]	Reso Panner	2	[88]	Reso Panner	2		-----	
006		Water Piano	2	[Pro]	Water Piano	2	[88]	Water Piano	2		-----	
007		Echo SynBass	2		-----			-----			-----	
008		Pan Sequence	2	[Pro]	Pan Sequence	2		-----			-----	
009		Aqua	2	[Pro]	Aqua	2		-----			-----	
010		Panning Lead	2		-----			-----			-----	
011		PanningBrass	2		-----			-----			-----	
000	**104**	**Star Theme**	**2**	**[Pro]**	**Star Theme**	**2**	**[88]**	**Star Theme**	**2**	**[55]**	**Star Theme**	**2**
001		Star Theme 2	2	[Pro]	Star Theme 2	2	[88]	StarTheme 2	2		-----	
002		Star Mind	4		-----			-----			-----	
003		Star Dust	4		-----			-----			-----	
004		Rep.Trance	4		-----			-----			-----	
005		Etherality	4		-----			-----			-----	
006		Mystic Pad	4					-----			-----	
008		Dream Pad	2	[Pro]	Dream Pad	2		-----			-----	
009		Silky Pad	2	[Pro]	Silky Pad	2		-----			-----	
010		Dream Pad 2	2		-----			-----			-----	
011		Silky Pad 2	2		-----			-----			-----	
016		New Century	1	[Pro]	New Century	1		-----			-----	
017		7th Atmos.	2	[Pro]	7th Atmos.	2		-----			-----	
018		Galaxy Way	2	[Pro]	Galaxy Way	2		-----			-----	
019		Rising OSC.	2		-----			-----			-----	

PG : numéro de programme (numéro d'Instrument)
CC00 : valeur du contrôleur 0
(N° de banque, N° de variation)
: : sons avec legato
Voix : Nombre de voix utilisées par l'Instrument
Remarq [Pro] : Mêmes sons que la configuration SC-88Pro
Remarq [88] : Mêmes sons que la configuratione SC-88
Remarq [55] : Mêmes sons que la configuration SC-55
Remarq + : un son de percussion qui ne peut pas être joué mélodiquement. A utiliser près de C4 (do4, note n° 60).

Ethniques, etc

CC00	PG	Config. SC-8850	Voix		Config. SC-88Pro	Voix		Config. SC-88	Voix		Config. SC-55	Voix
000	**105**	**Sitar**	**1**		**Sitar**	**1**	**[88]**	**Sitar**	**1**	**[55]**	**Sitar**	**1**
001		Sitar 2	2	[Pro]	Sitar 2	2	[88]	Sitar 2	2	[55]	Sitar 2	2
002		Detune Sitar	2	[Pro]	Detune Sitar	2	[88]	DetuneSitar	2		-----	
003		Sitar 3	2	[Pro]	Sitar 3	2		-----			-----	
004		Sitar/Drone	1		-----			-----			-----	
005		Sitar 4	2		-----			-----			-----	
008		Tambra	1	[Pro]	Tambra	1	[88]	Tambra	1		-----	
016		Tamboura	2	[Pro]	Tamboura	2	[88]	Tamboura	2		-----	
000	**106**	**Banjo**	**1**	**[Pro]**	**Banjo**	**1**	**[88]**	**Banjo**	**1**		**Banjo**	**1**
001		Muted Banjo	1	[Pro]	Muted Banjo	1	[88]	Muted Banjo	1		-----	
008		Rabab	2	[Pro]	Rabab	2	[88]	Rabab	2		-----	
009		San Xian	2	[Pro]	San Xian	2		-----			-----	
016		Gopichant	2	[Pro]	Gopichant	2	[88]	Gopichant	2		-----	
024		Oud	2	[Pro]	Oud	2	[88]	Oud	2		-----	
028		Oud+Strings	2	[Pro]	Oud+Strings	2		-----			-----	
032		Pi Pa	1	[Pro]	Pi Pa	1		-----			-----	
000	**107**	**Shamisen**	**1**	**[Pro]**	**Shamisen**	**1**	**[88]**	**Shamisen**	**1**	**[55]**	**Shamisen**	**1**
001		Tsugaru	2	[Pro]	Tsugaru	2	[88]	Tsugaru	2		-----	
008		Syn Shamisen	2	[Pro]	Syn Shamisen	2		-----			-----	
000	**108**	**Koto**	**2**	**[Pro]**	**Koto**	**2**		**Koto**	**1**	**[55]**	**Koto**	**1**
001		Gu Zheng	2	[Pro]	Gu Zheng	2		-----			-----	
008		Taisho Koto	1	[Pro]	Taisho Koto	1	[88]	Taisho Koto	1		Taisho Koto	2
016		Kanoon	2	[Pro]	Kanoon	2	[88]	Kanoon	2		-----	
019		Kanoon+Choir	2	[Pro]	Kanoon+Choir	2		-----			-----	
024		Oct Harp	1	[Pro]	Oct Harp	1		-----			-----	
000	**109**	**Kalimba**	**1**	**[Pro]**	**Kalimba**	**1**		**Kalimba**	**1**		**Kalimba**	**1**
008		Sanza	2	[Pro]	Sanza	2		-----			-----	
009		Bodhran	1		-----			-----			-----	
010		Bodhran Mute	1		-----			-----			-----	
000	**110**	**Bagpipe**	**1**	**[Pro]**	**Bagpipe**	**1**	**[88]**	**Bagpipe**	**1**		**Bagpipe**	**1**
008		Didgeridoo	1	[Pro]	Didgeridoo	1	+	-----			-----	
009		Uillean Pipe	1		-----			-----			-----	
010		UillnPipe Nm	1		-----			-----			-----	
011		UillnPipe Or	1		-----			-----			-----	
000	**111**	**Fiddle**	**1**	**[Pro]**	**Fiddle**	**1**	**[88]**	**Fiddle**	**1**	**[55]**	**Fiddle**	**1**
008		Er Hu	1	[Pro]	Er Hu	1		-----			-----	
009		Gao Hu	1	[Pro]	Gao Hu	1		-----			-----	
000	**112**	**Shanai**	**1**	**[Pro]**	**Shanai**	**1**	**[88]**	**Shanai**	**1**	**[55]**	**Shanai**	**1**
001		Shanai 2	1	[Pro]	Shanai 2	1	[88]	Shanai 2	1		-----	
008		Pungi	1	[Pro]	Pungi	1	[88]	Pungi	1		-----	
016		Hichiriki	2	[Pro]	Hichiriki	2	[88]	Hichiriki	2		-----	
024		Mizmar	1	[Pro]	Mizmar	1		-----			-----	
032		Suona 1	1	[Pro]	Suona 1	1		-----			-----	
033		Suona 2	1	[Pro]	Suona 2	1		-----			-----	

Percussions

CC00	PG	Config. SC-8850	Voix		Config. SC-88Pro	Voix		Config. SC-88	Voix		Config. SC-55	Voix
000	**113**	**Tinkle Bell**	**1**	**[Pro]**	**Tinkle Bell**	**1**	**[88]**	**Tinkle Bell**	**1**	**[55]**	**Tinkle Bell**	**1**
008		Bonang	1	[Pro]	Bonang	1	[88]	Bonang	1		-----	
009		Gender	1	[Pro]	Gender	1	[88]	Gender	1		-----	
010		Gamelan Gong	1	[Pro]	Gamelan Gong	1	[88]	GamelanGong	1		-----	
011		St.Gamelan	2	[Pro]	St.Gamelan	2	[88]	St.Gamelan	2		-----	
012		Jang Gu	2	[Pro]	Jang-Gu	2		-----			-----	
013		Jegogan	2		-----			-----			-----	
014		Jublag	1		-----			-----			-----	
015		Pemade	1		-----			-----			-----	
016		RAMA Cymbal	1	[Pro]	RAMA Cymbal	1	[88]	RAMA Cymbal	1		-----	
017		Kajar	1		-----			-----			-----	
018		Kelontuk	1		-----			-----			-----	
019		Kelontuk Mt	1		-----			-----			-----	
020		Kelontuk Sid	1		-----			-----			-----	
021		Kopyak Op	1	+	-----			-----			-----	
022		Kopyak Mt	1	+	-----			-----			-----	
023		Ceng Ceng	2	+	-----			-----			-----	
024		Reyoung	2		-----			-----			-----	
025		Kempur	2		-----			-----			-----	
032		Jngl Crash	1	+	-----			-----			-----	
040		Crash Menu	1		-----			-----			-----	
041		RideCym Menu	1		-----			-----			-----	
042		RideBellMenu	1		-----			-----			-----	
CC00	**PG**	**Config. SC-8850**	**Voix**		**Config. SC-88Pro**	**Voix**		**Config. SC-88**	**Voix**		**Config. SC-55**	**Voix**
000	**114**	**Agogo**	**1**	**[Pro]**	**Agogo**	**1**	**[88]**	**Agogo**	**1**		**Agogo**	**1**
008		Atarigane	1	[Pro]	Atarigane	1	[88]	Atarigane	1		-----	
016		Tambourine	1	[Pro] +	Tambourine	1	+	-----			-----	

* CC064 et 065 sont utilisés pour les instruments User (p.67).

000	**115**	**Steel Drums**	**1**	**[Pro]**		**Steel Drums**	**1**	**[88]**		**Steel Drums**	**1**	**[55]**		**Steel Drums**	**1**	
001		Island Mlt	2	[Pro]		Island Mlt	2			-----				-----		
000	**116**	**Woodblock**	**1**	**[Pro]**	**+**	**Woodblock**	**1**	**[88]**	**+**	**Woodblock**	**1**	**[55]**	**+**	**Woodblock**	**1**	**+**
008		Castanets	1	[Pro]	+	Castanets	1	[88]	+	Castanets	1	[55]	+	Castanets	1	+
016		Angklung	1	[Pro]		Angklung	1			-----				-----		
017		Angkl Rhythm	2	[Pro]		Angkl Rhythm	2			-----				-----		
024		Finger Snaps	1	[Pro]	+	Finger Snaps	1		+	-----				-----		
032		909 HandClap	1	[Pro]	+	909 HandClap	1		+	-----				-----		
040		HandClapMenu	1			-----				-----				-----		
000	**117**	**Taiko**	**1**	**[Pro]**	**+**	**Taiko**	**1**	**[88]**	**+**	**Taiko**	**1**	**[55]**	**+**	**Taiko**	**1**	**+**
001		Small Taiko	1	[Pro]	+	Small Taiko	1		+	-----				-----		
008		Concert BD	1	[Pro]	+	Concert BD	1	[88]	+	Concert BD	1	[55]	+	Concert BD	1	+
009		ConcertBD Mt	1		+	-----				-----				-----		
016		Jungle BD	1	[Pro]	+	Jungle BD	1		+	-----				-----		
017		Techno BD	1	[Pro]	+	Techno BD	1		+	-----				-----		
018		Bounce	1	[Pro]	+	Bounce	1		+	-----				-----		
024		KendangWadon	1		+	-----				-----				-----		
025		Bebarongan	1		+	-----				-----				-----		
026		Pelegongan	1		+	-----				-----				-----		
027		Dholak 1	1		+	-----				-----				-----		
028		Dholak 2	1		+	-----				-----				-----		
032		Jngl BD Roll	1		+	-----				-----				-----		
040		Kick Menu 1	1			-----				-----				-----		
041		Kick Menu 2	1			-----				-----				-----		
042		Kick Menu 3	1			-----				-----				-----		
043		Kick Menu 4	1			-----				-----				-----		
000	**118**	**Melo. Tom 1**	**1**	**[Pro]**	**+**	**Melo. Tom 1**	**1**	**[88]**	**+**	**Melo. Tom 1**	**1**	**[55]**	**+**	**Melo. Tom 1**	**1**	**+**
001		Real Tom	2	[Pro]	+	Real Tom	2	[88]	+	Real Tom	2		+	-----		
002		Real Tom 2	1		+	-----				-----				-----		
003		Jazz Tom	1		+	-----				-----				-----		
004		Brush Tom	1		+	-----				-----				-----		
008		Melo. Tom 2	1	[Pro]	+	Melo. Tom 2	1	[88]	+	Melo. Tom 2	1	[55]	+	Melo. Tom 2	1	+
009		Rock Tom	2	[Pro]	+	Rock Tom	2	[88]	+	Rock Tom	2		+	-----		
016		Rash SD	1	[Pro]	+	Rash SD	1		+	-----				-----		
017		House SD	1	[Pro]	+	House SD	1		+	-----				-----		
018		Jungle SD	1	[Pro]	+	Jungle SD	1		+	-----				-----		
019		909 SD	1	[Pro]	+	909 SD	1		+	-----				-----		
024		Jngl SD Roll	1		+	-----				-----				-----		
040		SD Menu 1	1			-----				-----				-----		
041		SD Menu 2	1			-----				-----				-----		
042		SD Menu 3	1			-----				-----				-----		
043		SD Menu 4	1			-----				-----				-----		
044		SD Menu 5	1			-----				-----				-----		
000	**119**	**Synth Drum**	**1**	**[Pro]**	**+**	**Synth Drum**	**1**	**[88]**	**+**	**Synth Drum**	**1**	**[55]**	**+**	**Synth Drum**	**1**	**+**
008		808 Tom	2	[Pro]	+	808 Tom	2	[88]	+	808 Tom	2		+	808 Tom	1	+
009		Elec Perc	1	[Pro]	+	Elec Perc	1	[88]	+	Elec Perc	1	[55]	+	Elec Perc	1	+
010		Sine Perc.	1	[Pro]		Sine Perc.	1			-----				-----		
011		606 Tom	1	[Pro]	+	606 Tom	1		+	-----				-----		
012		909 Tom	1	[Pro]	+	909 Tom	1		+	-----				-----		
013		606 Dist.Tom	1		+	-----				-----				-----		
000	**120**	**Reverse Cym.**	**1**	**[Pro]**	**+**	**Reverse Cym.**	**1**	**[88]**	**+**	**Reverse Cym**	**1**	**[55]**	**+**	**Reverse Cym**	**1**	**+**
001		Reverse Cym2	1	[Pro]	+	Reverse Cym2	1	[88]	+	ReverseCym2	1		+	-----		
002		Reverse Cym3	1	[Pro]	+	Reverse Cym3	1		+	-----				-----		
003		Reverse Cym4	1		+	-----				-----				-----		
008		Rev.Snare 1	1	[Pro]	+	Rev.Snare 1	1	[88]	+	Rev.Snare 1	1		+	-----		
009		Rev.Snare 2	1	[Pro]	+	Rev.Snare 2	1	[88]	+	Rev.Snare 2	1		+	-----		
016		Rev.Kick 1	1	[Pro]	+	Rev.Kick 1	1	[88]	+	Rev.Kick 1	1		+	-----		
017		Rev.ConBD	1	[Pro]	+	Rev.ConBD	1	[88]	+	Rev.ConBD	1		+	-----		
024		Rev.Tom 1	1	[Pro]	+	Rev.Tom 1	1	[88]	+	Rev.Tom 1	1		+	-----		
025		Rev.Tom 2	1	[Pro]	+	Rev.Tom 2	1	[88]	+	Rev.Tom 2	1		+	-----		
026		Rev.Tom 3	1		+	-----				-----				-----		
027		Rev.Tom 4	1		+	-----				-----				-----		
040		Rev.SD Menu1	1			-----				-----				-----		
041		Rev.SD Menu2	1			-----				-----				-----		
042		Rev.SD Menu3	1			-----				-----				-----		
043		Rev.BD Menu1	1			-----				-----				-----		
044		Rev.BD Menu2	1			-----				-----				-----		
045		Rev.BD Menu3	1			-----				-----				-----		
046		Rev.ClapMenu	1			-----				-----				-----		

PG : numéro de programme (numéro d'Instrument)
CC00 : valeur du contrôleur 0 (N° de banque, N° de variation)
: : sons avec legato
Voix : Nombre de voix utilisées par l'Instrument
Remarq [Pro] : Mêmes sons que la configuration SC-88Pro
Remarq [88] : Mêmes sons que la configuratione SC-88
Remarq [55] : Mêmes sons que la configuration SC-55
Remarq + : un son de percussion qui ne peut pas être joué mélodiquement. A utiliser près de C4 (do4, note n° 60).

Effets spéciaux

CC00	PC	SC-8850 Map	Voices		SC-88Pro Map	Voices		SC-88 Map	Voices		SC-55 Map	Voices	
000	**121**	**Gt.FretNoise**	**1**	**[Pro]**	**Gt.FretNoise**	**1**	**[88]**	**Gt.FretNoiz**	**1**	**[55]**	**Gt.FretNoiz**	**1**	
001		Gt.Cut Noise	1	[Pro] +	Gt.Cut Noise	1	[88] +	Gt.CutNoise	1	[55] +	Gt.CutNoise	1	+
002		String Slap	1	[Pro] +	String Slap	1	[88] +	String Slap	1	[55] +	String Slap	1	+
003		Gt.CutNoise2	1	[Pro] +	Gt.CutNoise2	1	[88] +	Gt.CutNz. 2	1	+	-----		
004		Dist.CutNoiz	1	[Pro] +	Dist.CutNoiz	1	[88] +	Dist.CutNz.	1	+	-----		
005		Bass Slide	1	[Pro] +	Bass Slide	1	[88] +	Bass Slide	1	+	-----		
006		Pick Scrape	1	[Pro] +	Pick Scrape	1	[88] +	Pick Scrape	1	+	-----		
008		Gt. FX Menu	1	[Pro]	Gt. FX Menu	1		-----			-----		
009		Bartok Pizz.	1	[Pro]	Bartok Pizz.	1		-----			-----		
010		Guitar Slap	1	[Pro] +	Guitar Slap	1	+	-----			-----		
011		Chord Stroke	1	[Pro]	Chord Stroke	1		-----			-----		
012		Biwa Stroke	1	[Pro] +	Biwa Stroke	1	+	-----			-----		
013		Biwa Tremolo	1	[Pro] +	Biwa Tremolo	1	+	-----			-----		
016		A.Bs.Nz Menu	1		-----			-----			-----		
017		D.Gt.Nz Menu	1		-----			-----			-----		
018		E.Gt.NzMenu1	1		-----			-----			-----		
019		E.Gt.NzMenu2	1		-----			-----			-----		
020		G.StrokeMenu	1		-----			-----			-----		
021		Gt.SlideMenu	1		-----			-----			-----		
022		A.Bs.Mute Nz	1	+	-----			-----			-----		
023		A.Bs.TouchNz	1	+	-----			-----			-----		
024		A.Bs.AtackNz	1	+	-----			-----			-----		
025		TC Up Nz	1	+	-----			-----			-----		
026		TC DownMt.Nz	1	+	-----			-----			-----		
027		TC UpMt.Nz	1	+	-----			-----			-----		
028		TC Down Nz	1	+	-----			-----			-----		
029		DstGT.Up Nz	1	+	-----			-----			-----		
030		DstGT.DwnNz1	1	+	-----			-----			-----		
031		DstGT.DwnNz2	1	+	-----			-----			-----		
032		DstGT.MuteNz	1	+	-----			-----			-----		
034		Gt.StrokeNz5	1	+	-----			-----			-----		
035		StlGt.SldNz1	1	+	-----			-----			-----		
036		StlGt.SldNz2	1	+	-----			-----			-----		
037		StlGt.SldNz3	1	+	-----			-----			-----		
038		StlGt.SldNz4	1	+	-----			-----			-----		
039		Gt.StrokeNz1	1	+	-----			-----			-----		
040		Gt.StrokeNz2	1	+	-----			-----			-----		
041		Gt.StrokeNz3	1	+	-----			-----			-----		
042		Gt.StrokeNz4	1	+	-----			-----			-----		
000	**122**	**Breath Noise**	**1**	**[Pro]**	**Breath Noise**	**1**	**[88]**	**BreathNoise**	**1**	**[55]**	**BreathNoise**	**1**	
001		Fl.Key Click	1	[Pro] +	Fl.Key Click	1	[88] +	Fl.KeyClick	1	[55] +	Fl.KeyClick	1	+
002		Brth Nz Menu	1		-----			-----			-----		
003		Fl.Breath 1	1	+	-----			-----			-----		
004		Fl.Breath 2	1	+	-----			-----			-----		
005		Fl.Breath 3	1	+	-----			-----			-----		
006		Vox Breath 1	1	+	-----			-----			-----		
007		Vox Breath 2	1	+	-----			-----			-----		
008		Trombone Nz	1	+	-----			-----			-----		
009		Trumpet Nz	1	+	-----			-----			-----		
000	**123**	**Seashore**	**1**	**[Pro] +**	**Seashore**	**1**	**[88] +**	**Seashore**	**1**	**[55] +**	**Seashore**	**1**	**+**
001		Rain	1	[Pro] +	Rain	1	[88] +	Rain	1	[55] +	Rain	1	+
002		Thunder	1	[Pro] +	Thunder	1	[88] +	Thunder	1	[55] +	Thunder	1	+
003		Wind	1	[Pro] +	Wind	1	[88] +	Wind	1	[55] +	Wind	1	+
004		Stream	2	[Pro] +	Stream	2	[88] +	Stream	2	[55] +	Stream	2	+
005		Bubble	2	[Pro] +	Bubble	2	[88] +	Bubble	2	[55] +	Bubble	2	+
006		Wind 2	1	[Pro] +	Wind 2	1	+	-----			-----		
007		Cricket	1	+	-----			-----			-----		
016		Pink Noise	1	[Pro]	Pink Noise	1		-----			-----		
017		White Noise	1	[Pro]	White Noise	1		-----			-----		
000	**124**	**Bird**	**2**	**[Pro] +**	**Bird**	**2**	**[88] +**	**Bird**	**2**	**[55] +**	**Bird**	**2**	**+**
001		Dog	1	[Pro] +	Dog	1	[88] +	Dog	1	[55] +	Dog	1	+
002		Horse-Gallop	1	[Pro] +	Horse-Gallop	1	[88] +	HorseGallop	1	[55] +	HorseGallop	1	+
003		Bird 2	1	[Pro] +	Bird 2	1	[88] +	Bird 2	1	[55] +	Bird 2	1	+
004		Kitty	1	[Pro] +	Kitty	1	[88] +	Kitty	1	+	-----		
005		Growl	1	[Pro] +	Growl	1	[88] +	Growl	1	+	-----		
006		Growl 2	1	+	-----			-----			-----		
007		Fancy Animal	1	+	-----			-----			-----		
008		Seal	1	+	-----			-----			-----		
CC00	**PG**	**Config. SC-8850**	**Voix**		**Config. SC-88Pro**	**Voix**		**Config. SC-88**	**Voix**		**Config. SC-55**	**Voix**	
000	**125**	**Telephone 1**	**1**	**[Pro] +**	**Telephone 1**	**1**	**[88] +**	**Telephone 1**	**1**	**[55] +**	**Telephone 1**	**1**	**+**
001		Telephone 2	1	[Pro] +	Telephone 2	1	[88] +	Telephone 2	1	[55] +	Telephone 2	1	+
002		DoorCreaking	1	[Pro] +	DoorCreaking	1	[88] +	Creaking	1	[55] +	Creaking	1	+
003		Door	1	[Pro] +	Door	1	[88] +	Door	1	[55] +	Door	1	+
004		Scratch	1	[Pro] +	Scratch	1	[88] +	Scratch	1	[55] +	Scratch	1	+
005		Wind Chimes	2	[Pro] +	Wind Chimes	2	[88] +	Wind Chimes	2	[55] +	Wind Chimes	2	+
007		Scratch 2	1	[Pro] +	Scratch 2	1	[88] +	Scratch 2	1	+	-----		
008		ScratchKey	2	[Pro] +	ScratchKey	2	+	-----			-----		
009		TapeRewind	1	[Pro] +	TapeRewind	1	+	-----			-----		
010		Phono Noise	1	[Pro] +	Phono Noise	1	+	-----			-----		
011		MC-500 Beep	1	[Pro]	MC-500 Beep	1		-----			-----		

* CC064 et 065 sont utilisés pour les instruments User (p.67).

012		Scratch 3	1		+	-----				-----				-----		
013		Scratch 4	1		+	-----				-----				-----		
014		Scratch 5	1		+	-----				-----				-----		
015		Scratch 6	1		+	-----				-----				-----		
016		Scratch 7	1		+	-----				-----				-----		
000	**126**	**Helicopter**	**1**	**[Pro]**	**+**	**Helicopter**	**1**	**[88]**	**+**	**Helicopter**	**1**	**[55]**	**+**	**Helicopter**	**1**	**+**
001		Car-Engine	1	[Pro]	+	Car-Engine	1	[88]	+	Car-Engine	1	[55]	+	Car-Engine	1	+
002		Car-Stop	1	[Pro]	+	Car-Stop	1	[88]	+	Car-Stop	1	[55]	+	Car-Stop	1	+
003		Car-Pass	1	[Pro]	+	Car-Pass	1	[88]	+	Car-Pass	1	[55]	+	Car-Pass	1	+
004		Car-Crash	2	[Pro]	+	Car-Crash	2	[88]	+	Car-Crash	2	[55]	+	Car-Crash	2	+
005		Siren	1	[Pro]	+	Siren	1	[88]	+	Siren	1	[55]	+	Siren	1	+
006		Train	1	[Pro]	+	Train	1	[88]	+	Train	1	[55]	+	Train	1	+
007		Jetplane	2	[Pro]	+	Jetplane	2	[88]	+	Jetplane	2	[55]	+	Jetplane	2	+
008		Starship	2	[Pro]	+	Starship	2	[88]	+	Starship	2	[55]	+	Starship	2	+
009		Burst Noise	2	[Pro]	+	Burst Noise	2	[88]	+	Burst Noise	2	[55]	+	Burst Noise	2	+
010		Calculating	2	[Pro]	+	Calculating	2		+	-----				-----		
011		Perc. Bang	2	[Pro]	+	Perc. Bang	2		+	-----				-----		
012		Burner	2		+	-----				-----				-----		
013		Glass & Glam	1		+	-----				-----				-----		
014		Ice Ring	1		+	-----				-----				-----		
015		Over Blow	2		+	-----				-----				-----		
016		Crack Bottle	1		+	-----				-----				-----		
017		Pour Bottle	1		+	-----				-----				-----		
018		Soda	1		+	-----				-----				-----		
019		Open CD Tray	1		+	-----				-----				-----		
020		Audio Switch	1		+	-----				-----				-----		
021		Key Typing	1			-----				-----				-----		
022		SL 1	1		+	-----				-----				-----		
023		SL 2	1		+	-----				-----				-----		
024		Car Engine 2	1		+	-----				-----				-----		
025		Car Horn	1		+	-----				-----				-----		
026		Boeeeen	1		+	-----				-----				-----		
027		R.Crossing	1		+	-----				-----				-----		
028		Compresser	1		+	-----				-----				-----		
029		Sword Boom!	1		+	-----				-----				-----		
030		Sword Cross	1		+	-----				-----				-----		
031		Stab! 1	1		+	-----				-----				-----		
032		Stab! 2	1		+	-----				-----				-----		
000	**127**	**Applause**	**2**	**[Pro]**	**+**	**Applause**	**2**	**[88]**	**+**	**Applause**	**2**	**[55]**	**+**	**Applause**	**2**	**+**
001		Laughing	1	[Pro]	+	Laughing	1	[88]	+	Laughing	1	[55]	+	Laughing	1	+
002		Screaming	1	[Pro]	+	Screaming	1	[88]	+	Screaming	1	[55]	+	Screaming	1	+
003		Punch	1	[Pro]	+	Punch	1	[88]	+	Punch	1	[55]	+	Punch	1	+
004		Heart Beat	1	[Pro]		Heart Beat	1	[88]		Heart Beat	1	[55]		Heart Beat	1	
005		Footsteps	1	[Pro]	+	Footsteps	1	[88]	+	Footsteps	1	[55]	+	Footsteps	1	+
006		Applause 2	2	[Pro]	+	Applause 2	2	[88]	+	Applause 2	2		+	-----		
007		Small Club	2	[Pro]	+	Small Club	2		+	-----				-----		
008		ApplauseWave	2	[Pro]	+	ApplauseWave	2		+	-----				-----		
009		BabyLaughing	1		+	-----				-----				-----		
016		Voice One	1	[Pro]	+	Voice One	1		+	-----				-----		
017		Voice Two	1	[Pro]	+	Voice Two	1		+	-----				-----		
018		Voice Three	1	[Pro]	+	Voice Three	1		+	-----				-----		
019		Voice Tah	1	[Pro]	+	Voice Tah	1		+	-----				-----		
020		Voice Whey	1	[Pro]	+	Voice Whey	1		+	-----				-----		
022		Voice Kikit	1		+	-----				-----				-----		
023		Voice ComeOn	1		+	-----				-----				-----		
024		Voice Aou	1		+	-----				-----				-----		
025		Voice Oou	1		+	-----				-----				-----		
026		Voice Hie	1		+	-----				-----				-----		
000	**128**	**Gun Shot**	**1**	**[Pro]**	**+**	**Gun Shot**	**1**	**[88]**	**+**	**Gun Shot**	**1**	**[55]**	**+**	**Gun Shot**	**1**	**+**
001		Machine Gun	1	[Pro]	+	Machine Gun	1	[88]	+	Machine Gun	1	[55]	+	Machine Gun	1	+
002		Lasergun	1	[Pro]	+	Lasergun	1	[88]	+	Lasergun	1	[55]	+	Lasergun	1	+
003		Explosion	2	[Pro]	+	Explosion	2	[88]	+	Explosion	2	[55]	+	Explosion	2	+
004		Eruption	1	[Pro]	+	Eruption	1		+	-----				-----		
005		Big Shot	2	[Pro]	+	Big Shot	2		+	-----				-----		
006		Explosion 2	2		+	-----				-----				-----		

PC : program number(Instrument number)
CC00 : value of controller number 0
(Bank number, Variation number)
: : legato-enabled sounds
Voices : number of voices used by the Instrument
Remark [88] : same sounds as SC-88 map
Remark [55] : same sound as SC-55 map
Remark + : a percussive sound which cannot be played melodically. Use near C4 (note number 60).

Configuration SC-55 (Configuration sonore CM-64)

CM-64 (PCM)

PG	CC00	Instrument	Voix
001	126	Piano 2	1
002	126	Piano 2	1
003	126	Piano 2	1
004	126	Honky-tonk	2
005	126	Piano 1	1
006	126	Piano 2	1
007	126	Piano 2	1
008	126	E.Piano 1	1
009	126	Detuned EP1	2
010	126	E.Piano 2	1
011	126	Steel Gt.	1
012	126	Steel Gt.	1
013	126	12-str.Gt	2
014	126	Funk Gt.	1
015	126	Muted Gt.	1
016	126	Slap Bass 1	1
017	126	Slap Bass 1	1
018	126	Slap Bass 1	1
019	126	Slap Bass 1	1
020	126	Slap Bass 2	1
021	126	Slap Bass 2	1
022	126	Slap Bass 2	1
023	126	Slap Bass 2	1
024	126	Fingered Bs	1
025	126	Fingered Bs	1
026	126	Picked Bass	1
027	126	Picked Bass	1
028	126	Fretless Bs	1
029	126	Acoustic Bs	1
030	126	Choir Aahs	1
031	126	Choir Aahs	1
032	126	Choir Aahs	1
033	126	Choir Aahs	1
034	126	SlowStrings	1
035	126	Strings	1
036	126	SynStrings3	2
037	126	SynStrings3	2
038	126	Organ 1	1
039	126	Organ 1	1
040	126	Organ 1	1
041	126	Organ 2	1
042	126	Organ 1	1
043	126	Organ 1	1
044	126	Organ 2	1
045	126	Organ 2	1
046	126	Organ 2	1
047	126	Trumpet	1
048	126	Trumpet	1
049	126	Trombone	1
050	126	Trombone	1
051	126	Trombone	1
052	126	Trombone	1
053	126	Trombone	1
054	126	Trombone	1
055	126	Alto Sax	1
056	126	Tenor Sax	1
057	126	BaritoneSax	1
058	126	Alto Sax	1
059	126	Brass 1	1
060	126	Brass 1	1
061	126	Brass 2	2
062	126	Brass 2	2
063	126	Brass 1	1
064	126	Orchest.Hit	2

CM-64 (LA)

PG	CC00	Instrument	Voix	
001	127	Acou Piano1	1	
002	127	Acou Piano2	1	
003	127	Acou Piano3	1	
004	127	Elec Piano1	1	
005	127	Elec Piano2	1	
006	127	Elec Piano3	1	
007	127	Elec Piano4	1	
008	127	Honkytonk	2	
009	127	Elec Org 1	1	
010	127	Elec Org 2	2	
011	127	Elec Org 3	1	
012	127	Elec Org 4	1	
013	127	Pipe Org 1	2	
014	127	Pipe Org 2	2	
015	127	Pipe Org 3	2	
016	127	Accordion	2	
017	127	Harpsi 1	1	
018	127	Harpsi 2	2	
019	127	Harpsi 3	1	
020	127	Clavi 1	1	
021	127	Clavi 2	1	
022	127	Clavi 3	1	
023	127	Celesta 1	1	
024	127	Celesta 2	1	
025	127	Syn Brass 1	2	
026	127	Syn Brass 2	2	
027	127	Syn Brass 3	2	
028	127	Syn Brass 4	2	
029	127	Syn Bass 1	1	
030	127	Syn Bass 2	2	
031	127	Syn Bass 3	2	
032	127	Syn Bass 4	1	
033	127	Fantasy	2	
034	127	Harmo Pan	2	
035	127	Chorale	1	
036	127	Glasses	2	
037	127	Soundtrack	2	
038	127	Atmosphere	2	
039	127	Warm Bell	2	
040	127	Funny Vox	1	
041	127	Echo Bell	2	
042	127	Ice Rain	2	
043	127	Oboe 2001	2	
044	127	Echo Pan	2	
045	127	Doctor Solo	2	
046	127	School Daze	1	
047	127	Bellsinger	1	
048	127	Square Wave	2	
049	127	Str Sect 1	1	
050	127	Str Sect 2	1	
051	127	Str Sect 3	1	
052	127	Pizzicato	1	
053	127	Violin 1	1	
054	127	Violin 2	1	
055	127	Cello 1	1	
056	127	Cello 2	1	
057	127	Contrabass	1	
058	127	Harp 1	1	
059	127	Harp 2	1	
060	127	Guitar 1	1	
061	127	Guitar 2	1	
062	127	Elec Gtr 1	1	
063	127	Elec Gtr 2	1	
064	127	Sitar	2	
065	127	Acou Bass 1	1	
066	127	Acou Bass 2	1	
067	127	Elec Bass 1	1	
068	127	Elec Bass 2	1	
069	127	Slap Bass 1	1	
070	127	Slap Bass 2	1	
071	127	Fretless 1	1	
072	127	Fretless 2	1	
073	127	Flute 1	1	
074	127	Flute 2	1	
075	127	Piccolo 1	1	
076	127	Piccolo 2	2	
077	127	Recorder	1	
078	127	Pan Pipes	1	
079	127	Sax 1	1	
080	127	Sax 2	1	
081	127	Sax 3	1	
082	127	Sax 4	1	
083	127	Clarinet 1	1	
084	127	Clarinet 2	1	
085	127	Oboe	1	
086	127	Engl Horn	1	
087	127	Bassoon	1	
088	127	Harmonica	1	
089	127	Trumpet 1	1	
090	127	Trumpet 2	1	
091	127	Trombone 1	2	
092	127	Trombone 2	2	
093	127	Fr Horn 1	2	
094	127	Fr Horn 2	2	
095	127	Tuba	1	
096	127	Brs Sect 1	1	
097	127	Brs Sect 2	2	
098	127	Vibe 1	1	
099	127	Vibe 2	1	
100	127	Syn Mallet	1	
101	127	Windbell	2	
102	127	Glock	1	
103	127	Tube Bell	1	
104	127	Xylophone	1	
105	127	Marimba	1	
106	127	Koto	1	
107	127	Sho	2	
108	127	Shakuhachi	2	
109	127	Whistle 1	2	
110	127	Whistle 2	1	
111	127	Bottleblow	2	
112	127	Breathpipe	1	
113	127	Timpani	1	
114	127	Melodic Tom	1	
115	127	Deep Snare	1	+
116	127	Elec Perc 1	1	+
117	127	Elec Perc 2	1	+
118	127	Taiko	1	+
119	127	Taiko Rim	1	
120	127	Cymbal	1	
121	127	Castanets	1	+
122	127	Triangle	1	+
123	127	Orche Hit	1	
124	127	Telephone	1	+
125	127	Bird Tweet	1	+
126	127	OneNote Jam	1	+
127	127	Water Bell	2	
128	127	Jungle Tune	2	

Liste des kits rythmiques

Les kits rythmiques de cette unité sont organisés comme suit.
La configuration SC-8850 comprend 37 types, la configuration SC-88Pro comprend 25 types, la configuration SC-88 comprend 14 types et la configuration SC-55 comprend 10 types.

PG	Config. SC-8850	Config. SC-88Pro	Config. SC-88	Config. SC-55
001	STANDARD 1	STANDARD 1	STANDARD 1	STANDARD
002	STANDARD 2 [Pro]	STANDARD 2 [88]	STANDARD 2	---
003	STANDARD L/R	STANDARD 3	---	---
009	ROOM	ROOM [88]	ROOM	ROOM
010	HIP HOP	HIP HOP	---	---
011	JUNGLE	JUNGLE	---	---
012	TECHNO	TECHNO	---	---
013	ROOM L/R	---	---	---
014	HOUSE	---	---	---
017	POWER [Pro]	POWER	POWER	POWER
025	ELECTRONIC [Pro]	ELECTRONIC [88]	ELECTRONIC	ELECTRONIC
026	TR-808 [Pro]	TR-808	TR-808/909	TR-808
027	DANCE	DANCE	DANCE	---
028	CR-78 [Pro]	CR-78	---	---
029	TR-606 [Pro]	TR-606	---	---
030	TR-707 [Pro]	TR-707	---	---
031	TR-909 [Pro]	TR-909	---	---
033	JAZZ	JAZZ	JAZZ	JAZZ
034	JAZZ L/R	---	---	---
041	BRUSH [Pro]	BRUSH	BRUSH	BRUSH
042	BRUSH 2	---	---	---
043	BRUSH 2 L/R	---	---	---
049	ORCHESTRA [Pro]	ORCHESTRA [88]	ORCHESTRA	ORCHESTRA
050	ETHNIC [Pro]	ETHNIC [88]	ETHNIC	---
051	KICK & SNARE [Pro]	KICK & SNARE [88]	KICK & SNARE	---
052	KICK & SNARE 2	---	---	---
053	ASIA	ASIA	---	---
054	CYMBAL&CLAPS [Pro]	CYMBAL&CLAPS	---	---
055	GAMELAN 1	---	---	---
056	GAMELAN 2	---	---	---
057	SFX [Pro]	SFX	SFX	SFX
058	RHYTHM FX [Pro]	RHYTHM FX [88]	RHYTHM FX	---
059	RHYTHM FX 2 [Pro]	RHYTHM FX 2	---	---
060	RHYTHM FX 3	---	---	---
061	SFX 2	---	---	---
062	VOICE	---	---	---
063	CYM&CLAPS 2	---	---	---
128	---	---	---	CM-64/32L

PG : Numéro de programme (numéro de kit rythmique)
[88] : identique au SC-88
[Pro] : identique au SC-88Pro

* *Les sons de kits rythmiques tels que STANDARD L/R et STANDARD 3 qui ont le suffixe “RND” (tels que Kick, Snare, et Hi-Hat) dans la liste de la page suivante sont des sonorités qui changeront aléatoirement à chaque fois qu’une note sera jouée (ces changements concernent le timbre et le timing). Le but de ce changement aléatoire est de créer une interprétation aux accents plus naturels — même si tous les messages de note pour des instruments de percussion sont envoyés avec une absolue précision, de subtiles fluctuations s’appliqueront pour que l’interprétation semble moins mécanique. Notez toutefois que vous ne pouvez pas toujours obtenir l’effet désiré, selon les circonstances.*

[Pro] : Comme les sons de percussion du SC-8850
[88] : Comme les sons de percussion du SC-88
[55] : Comme les sons de percussion due SC-55
[EXC] : Des sons de percussion de même numéro ne seront pas entendus ensemble.
PC : Numéro de programme (numéro de kit rythmique)
<– : Comme les sons de percussion de "STANDARD1"(PC1).
--- : Pas de son
* : Sons créés avec 2 voix

Kit rythmique SC-8850 (1)

* *A propos des notes 0–21, et 95–127, référez-vous en p.196.*

	Note	PC1 STANDARD 1		PC2 STANDARD 2	[Pro]	PC3 STANDARD L/R		PC9 ROOM		PC10 HIP HOP	
	22	MC-500 Beep 1		<–		<–		<–		<–	
	23	MC-500 Beep 2		<–		<–		<–		<–	
C1	24	Concert SD		<–		<–		<–		<–	
	25	Snare Roll		<–		<–		<–		<–	
	26	Finger Snap 2		Finger Snap		<–		Finger Snap		<–	
	27	High Q		<–		<–		<–		<–	
	28	Slap		<–		<–		<–		<–	
	29	Scratch Push	[EXC7]	<–		<–		<–		Scratch Push 2	[EXC7]
	30	Scratch Pull	[EXC7]	<–		<–		<–		Scratch Pull 2	[EXC7]
	31	Sticks		<–		<–		<–		<–	
	32	Square Click		<–		<–		<–		<–	
	33	Metronome Click		<–		<–		<–		<–	
	34	Metronome Bell		<–		<–		<–		<–	
	35	Standard 1 Kick 2	*	Standard 2 Kick 2		[RND] Standard Kick 2		Room Kick 2		Hip-Hop Kick 2	
C2	36	Standard 1 Kick 1	*	Standard 2 Kick 1		[RND] Standard Kick 1		Room Kick 1	*	Hip-Hop Kick 1	
	37	Side Stick		<–		<–		<–		TR-808 Rim Shot	
	38	Standard 1 Snare 1	*	Standard 2 Snare 1		[RND] Standard Snare 1		Room Snare 1		LoFi Snare 1	
	39	TR-909 Hand Clap		Hand Clap		<–		Hand Clap		TR-707 Claps	
	40	Standard 1 Snare 2		Standard 2 Snare 2		[RND] Standard Snare 2		Room Snare 2		LoFi Snare 2	
	41	Low Tom 2		<–		[RND] Low Tom 2		Room Low Tom 2	*	Jazz Low Tom 2	
	42	Closed Hi-Hat 1	[EXC1]	Closed Hi-Hat	[EXC1]	[RND] Closed Hi-Hat	[EXC1]	Room Closed Hi-Hat 3	[EXC1]	Room Closed Hi-Hat	[EXC1]
	43	Low Tom 1		<–		[RND] Low Tom 1		Room Low Tom 1	*	Jazz Low Tom 1	
	44	Pedal Hi-Hat	[EXC1]	Pedal Hi-Hat	[EXC1]	<–	[EXC1]	Pedal Hi-Hat	[EXC1]	Pedal Hi-Hat	[EXC1]
	45	Mid Tom 2		<–		[RND] Mid Tom 2		Room Mid Tom 2	*	Jazz Mid Tom 2	
	46	Open Hi-Hat 1	[EXC1]	Open Hi-Hat	[EXC1]	[RND] Open Hi-Hat	[EXC1]	Room Open Hi-Hat 3	[EXC1]	Room Open Hi-Hat	[EXC1]
	47	Mid Tom 1		<–		[RND] Mid Tom 1		Room Mid Tom 1	*	Jazz Mid Tom 1	
C3	48	High Tom 2		<–		[RND] High Tom 2		Room High Tom 2	*	Jazz High Tom 2	
	49	Crash Cymbal 1	*	<–		[RND] Crash Cymbal		Room Crash Cymbal		TR-909 Crash Cymbal	
	50	High Tom 1		<–		[RND] High Tom 1		Room High Tom 1	*	Jazz High Tom 1	
	51	Ride Cymbal 1		<–		[RND] Ride Cymbal 1		Room Ride Cymbal		<–	
	52	Chinese Cymbal		<–		<–		<–		Reverse Cymbal	
	53	Ride Bell		<–		[RND] Ride Bell 1		Room Ride Bell		Ride Bell	
	54	Tambourine		<–		<–		<–		Shake Tambourine	
	55	Splash Cymbal		<–		<–		<–		<–	
	56	Cowbell		<–		<–		<–		TR-808 Cowbell	
	57	Crash Cymbal 2		<–		<–		<–		<–	
	58	Vibra-slap		<–		<–		<–		<–	
	59	Ride Cymbal 2		<–		<–		<–		<–	
C4	60	High Bongo		<–		<–		<–		<–	
	61	Low Bongo		<–		<–		<–		<–	
	62	Mute High Conga		<–		<–		<–		<–	
	63	Open High Conga		<–		<–		<–		<–	
	64	Low Conga		<–		<–		<–		<–	
	65	High Timbale		<–		<–		<–		<–	
	66	Low Timbale		<–		<–		<–		<–	
	67	High Agogo		<–		<–		<–		<–	
	68	Low Agogo		<–		<–		<–		<–	
	69	Cabasa		<–		<–		<–		<–	
	70	Maracas		<–		<–		<–		TR-808 Maracas	
	71	Short High Whistle	[EXC2]	<–		<–		<–		<–	
C5	72	Long Low Whistle	[EXC2]	<–		<–		<–		<–	
	73	Short Guiro	[EXC3]	<–		<–		<–		<–	
	74	Long Guiro	[EXC3]	<–		<–		<–		CR-78 Guiro	[EXC3]
	75	Claves		<–		<–		<–		TR-808 Claves	
	76	High Wood Block		<–		<–		<–		<–	
	77	Low Wood Block		<–		<–		<–		<–	
	78	Mute Cuica	[EXC4]	<–		<–		<–		High Hoo	[EXC4]
	79	Open Cuica	[EXC4]	<–		<–		<–		Low Hoo	[EXC4]
	80	Mute Triangle	[EXC5]	<–		<–		<–		Electric Mute Triangle	[EXC5]
	81	Open Triangle	[EXC5]	<–		<–		<–		Electric Open Triangle	[EXC5]
	82	Shaker		<–		<–		<–		Shaker 2	
	83	Jingle Bell		<–		<–		<–		<–	
C6	84	Bell Tree		Bar Chimes		<–		<–		<–	
	85	Castanets		<–		<–		<–		<–	
	86	Mute Surdo	[EXC6]	<–		<–		<–		<–	[EXC6]
	87	Open Surdo	[EXC6]	<–		<–		<–		<–	[EXC6]
	88	Applause 2	*	<–		<–		<–		Small Club 1	*
	89	---		---		---		---		Hip-Hop Snare 2	
	90	---		---		---		---		LoFi Snare Rim	
	91	---		---		---		---		Hip-Hop Claps	
	92	---		---		---		---		Stantard 1 Snare 1	
	93	---		---		---		---		Standard 1 Snare 2	
	94	---		---		---		---		Room Snare 1	
	95	Room Snare 1		---		[L] Standard Kick 2	*	Standard 1 Snare 1	*	Room Snare 2	
C7	96	Room Snare 2		---		[L] Standard Kick 1	*	Standard 1 Snare 2		Dance Snare	

Kit rythmique SC-8850 (2)

* *A propos des notes 0–21, et 95–127, référez-vous en p.197.*

Note	PC 11 JUNGLE		PC 12 TECHNO		PC 13 ROOM L/R		PC 14 HOUSE		PC 17 POWER	[Pro]
22	<–		<–		<–		<–		<–	
23	<–		<–		<–		<–		<–	
C1 24	<–		<–		<–		<–		<–	
25	<–		<–		<–		<–		<–	
26	<–		<–		Finger Snap		<–		<–	
27	<–		<–		<–		<–		<–	
28	<–		<–		<–		<–		<–	
29	Scratch Push 2	[EXC7]	Scratch Push 2	[EXC7]	<–	[EXC7]	Scratch Push 2	[EXC7]	<–	[EXC7]
30	Scratch Pull 2	[EXC7]	Scratch Pull 2	[EXC7]	<–	[EXC7]	Scratch Pull 2	[EXC7]	<–	[EXC7]
31	<–		<–		<–		<–		<–	
32	<–		<–		<–		<–		<–	
33	<–		<–		<–		<–		<–	
34	<–		<–		<–		<–		<–	
35	Jungle Kick 2		TR-808 Kick		[RND] Room Kick 2		TR-909 Kick 2		Power Kick 2	
C2 36	Jungle Kick 1		TR-909 Kick 1		[RND] Room Kick 1		TR-909 Kick 1		Power Kick 1	
37	Jungle Snare Rim		TR-909 Snare Rim		<–		House Snare Rim		<–	
38	HipHop Snare 1		TR-606 Snare 2		[RND] Room Snare 1		House Snare 1		Power Snare 1	
39	R&B Claps		TR-909 Claps		Hand Clap		TR-909 Claps		Hand Clap	
40	Jungle Snare		Techno Snare		[RND] Room Snare 2		House Snare 2		Power Snare 2	
41	TR-909 Low Tom 2		TR-606 Low Tom 2		Room Low Tom 2		TR-909 Low Tom 2		Power Low Tom 2	*
42	TR-606 Closed Hi-Hat	[EXC1]	TR-707 Closed Hi-Hat	[EXC1]	[RND] Room Closed Hi-Hat	[EXC1]	Room Closed Hi-Hat	[EXC1]	<–	
43	TR-909 Low Tom 1		TR-606 Low Tom 1		Room Low Tom 1		TR-909 Low Tom 1		Power Low Tom 1	*
44	Jungle Hi-Hat	[EXC1]	CR-78 Closed Hi-Hat	[EXC1]	Pedal Hi-Hat	[EXC1]	Pedal Hi-Hat	[EXC1]	<–	
45	TR-909 Mid Tom 2		TR-606 Mid Tom 2		Room Mid Tom 2		TR-909 Mid Tom 2		Power Mid Tom 2	*
46	TR-606 Open Hi-Hat	[EXC1]	TR-909 Open Hi-Hat	[EXC1]	[RND] Room Open Hi-Hat	[EXC1]	Room Open Hi-Hat	[EXC1]	<–	
47	TR-909 Mid Tom 1		TR-606 Mid Tom 1		Room Mid Tom 1		TR-909 Mid Tom 1		Power Mid Tom 1	*
C3 48	TR-909 High Tom 2		TR-606 High Tom 2		Room High Tom 2		TR-909 High Tom 2		Power High Tom 2	*
49	Jungle Crash		TR-909 Crash Cymbal		[RND] Room Crash Cymbal		TR-909 Crash Cymbal		<–	
50	TR-909 High Tom 1		TR-606 High Tom 1		Room High Tom 1		TR-909 High Tom 1		Power High Tom 1	*
51	Ride Cymbal 1		Ride Cymbal 1		[RND] Room Ride Cymbal		TR-909 Ride Cymbal		<–	
52	Reverse Cymbal		Reverse Cymbal		<–		Reverse Cymbal		<–	
53	Ride Bell		Ride Bell		[RND] Room Ride Bell		Ride Bell		<–	
54	Shake Tambourine		Shake Tambourine		<–		Shake Tambourine		<–	
55	<–		<–		Splash Cymbal		<–		<–	
56	TR-808 Cowbell		TR-808 Cowbell		<–		TR-808 Cowbell		<–	
57	<–		TR-909 Crash Cymbal		<–		TR-909 Crash Cymbal		<–	
58	<–		<–		<–		<–		<–	
59	<–		<–		<–		<–		<–	
C4 60	<–		CR-78 High Bongo		<–		CR-78 High Bongo		<–	
61	<–		CR-78 Low Bongo		<–		CR-78 Low Bongo		<–	
62	<–		TR-808 High Conga		<–		TR-808 High Conga		<–	
63	<–		TR-808 Mute Conga		<–		TR-808 Mute Conga		<–	
64	<–		TR-808 Low Conga		<–		TR-808 Low Conga		<–	
65	<–		<–		<–		<–		<–	
66	<–		<–		<–		<–		<–	
67	<–		<–		<–		<–		<–	
68	<–		<–		<–		<–		<–	
69	<–		<–		<–		<–		<–	
70	TR-808 Maracas		TR-808 Maracas		<–		TR-808 Maracas		<–	
71	<–		<–		<–		<–		<–	
C5 72	<–		<–		<–		<–		<–	
73	<–		<–		<–		<–		<–	
74	CR-78 Guiro	[EXC3]	CR-78 Guiro	[EXC3]	<–		CR-78 Guiro	[EXC3]	<–	
75	TR-808 Claves		TR-808 Claves		<–		TR-808 Claves		<–	
76	<–		<–		<–		<–		<–	
77	<–		<–		<–		<–		<–	
78	High Hoo	[EXC4]	High Hoo	[EXC4]	<–		High Hoo	[EXC4]	<–	
79	Low Hoo	[EXC4]	Low Hoo	[EXC4]	<–		Low Hoo	[EXC4]	<–	
80	Electric Mute Triangle	[EXC5]	Electric Mute Triangle	[EXC5]	<–		Electric Mute Triangle	[EXC5]	<–	
81	Electric Open Triangle	[EXC5]	Electric Open Triangle	[EXC5]	<–		Electric Open Triangle	[EXC5]	<–	
82	Jungle Shaker		TR-626 Shaker		<–		TR-626 Shaker		<–	
83	<–		<–		<–		<–		<–	
C6 84	<–		<–		<–		<–		<–	
85	<–		<–		<–		<–		<–	
86	<–		<–		<–		<–		<–	
87	<–		<–		<–		<–		<–	
88	Small Club 1	*	<–		<–		Small Club 1		<–	
89	Jungle Kick Roll		Dance Snare		---		TR-606 Snare 2		---	
90	Jungle Snare Roll		House Snare		---		Dance Snare		---	
91	TR-606 Snare 2		Rock Snare Dry		---		Techno Snare		---	
92	Dance Snare		Jungle Snare		---		Rock Snare Dry		---	
93	Techno Snare		LoFi Snare 1		---		Hip-Hop Snare 1		---	
94	House Snare		LoFi Snare 2		---		LoFi Snare 1		---	
95	Rock Snare Dry		HipHop Snare 1		[L] Room Kick 2		LoFi Snare 2		---	
C7 96	LoFi Snare 1		HipHop Snare 2		[L] Room Kick 1	*	Jungle Snare		---	

[Pro] : Comme les sons de percussion du SC-8850
[88] : Comme les sons de percussion du SC-88
[55] : Comme les sons de percussion due SC-55
[EXC] : Des sons de percussion de même numéro ne seront pas entendus ensemble.
PC : Numéro de programme (numéro de kit rythmique)
<– : Comme les sons de percussion de "STANDARD1"(PC1).
--- : Pas de son
* : Sons créés avec 2 voix

Kit rythmique SC-8850 (3)

** A propos des notes 0–21, et 95–127, référez-vous en p.197, p.198.*

Note	PC 25 ELECTRONIC	[Pro]	PC 26 TR-808	[Pro]	PC 27 DANCE		PC 28 CR-78	[Pro]	PC 29 TR-606	[Pro]
22	<–		<–		<–		<–		<–	
23	<–		<–		<–		<–		<–	
C1 24	<–		<–		<–		<–		<–	
25	<–		<–		<–		<–		<–	
26	Finger Snap 2		<–		Finger Snap 2		<–		<–	
27	<–		<–		<–		<–		<–	
28	<–		<–		<–		<–		<–	
29	Scratch Push 2	[EXC7]	Scratch Push 2	[EXC7]	Scratch Push 2	[EXC7]	Scratch Push 2	[EXC7]	Scratch Push 2	[EXC7]
30	Scratch Pull 2	[EXC7]	Scratch Pull 2	[EXC7]	Scratch Pull 2	[EXC7]	Scratch Pull 2	[EXC7]	Scratch Pull 2	[EXC7]
31	<–		<–		<–		<–		<–	
32	<–		<–		<–		<–		<–	
33	<–		<–		<–		<–		<–	
34	<–		<–		<–		<–		<–	
35	Electric Kick 2		TR-808 Kick 2		Fat Kick		CR-78 Kick 2		CR-78 Kick 2	
C2 36	Electric Kick 1	*	TR-808 Kick 1		Dance Kick		CR-78 Kick 1		TR-606 Kick 1	
37	<–		TR-808 Rim Shot		Dance Rim Shot		CR-78 Rim Shot		CR-78 Rim Shot	
38	Electric Snare 1		TR-808 Snare 1		Dance Snare		CR-78 Snare 1		TR-606 Snare 1	
39	Hand Clap		Hand Clap		Comp Claps 2		TR-707 Hand Clap		TR-707 Hand Clap	
40	Electric Snare 2		TR-808 Snare 2		Rock SD Dry		CR-78 Snare 2		TR-606 Snare 2	
41	Electric Low Tom 2	*	TR-808 Low Tom 2	*	Electric Low Tom 2	*	CR-78 Low Tom 2	*	TR-606 Low Tom 2	
42	Closed Hi-Hat 2	[EXC1]	TR-808 Closed Hi-Hat 2	[EXC1]	CR-78 Closed Hi-Hat	[EXC1]	CR-78 Closed Hi-Hat	[EXC1]	TR-606 Closed Hi-Hat	[EXC1]
43	Electric Low Tom 1	*	TR-808 Low Tom 1	*	Electric Low Tom 1	*	CR-78 Low Tom 1	*	TR-606 Low Tom 1	
44	Pedal Hi-Hat	[EXC1]	TR-808 Closed Hi-Hat	[EXC1]	TR-808 Closed Hi-Hat 2	[EXC1]	TR-606 Closed Hi-Hat	[EXC1]	TR-606 Closed Hi-Hat	[EXC1]
45	Electric Mid Tom 2	*	TR-808 Mid Tom 2	*	Electric Mid Tom 2	*	CR-78 Mid Tom 2	*	TR-606 Mid Tom 2	
46	Open Hi-Hat 2	[EXC1]	TR-808 Open Hi-Hat	[EXC1]	CR-78 Open Hi-Hat	[EXC1]	CR-78 Open Hi-Hat	[EXC1]	TR-606 Open Hi-Hat	[EXC1]
47	Electric Mid Tom 1	*	TR-808 Mid Tom 1	*	Electric Mid Tom 1	*	CR-78 Mid Tom 1	*	TR-606 Mid Tom 1	
C3 48	Electric High Tom 2	*	TR-808 High Tom 2	*	Electric High Tom 2	*	CR-78 High Tom 2	*	TR-606 High Tom 2	
49	<–		TR-808 Crash Cymbal		TR-808 Crash Cymbal		TR-808 Crash Cymbal		TR-808 Crash Cymbal	
50	Electric High Tom 1	*	TR-808 High Tom 1	*	Electric High Tom 1	*	CR-78 High Tom 1	*	TR-606 High Tom 1	
51	<–		TR-606 Ride Cymbal		TR-606 Ride Cymbal		TR-606 Ride Cymbal		TR-606 Ride Cymbal	
52	Reverse Cymbal		<–		Reverse Cymbal		<–		<–	
53	<–		<–		Ride Bell		<–		<–	
54	<–		CR-78 Tambourine		Shake Tambourine		CR-78 Tambourine		CR-78 Tambourine	
55	<–		<–		<–		<–		<–	
56	<–		TR-808 Cowbell		TR-808 Cowbell		CR-78 Cowbell		CR-78 Cowbell	
57	<–		TR-909 Crash Cymbal		<–		TR-909 Crash Cymbal		TR-909 Crash Cymbal	
58	<–		<–		<–		<–		<–	
59	<–		Ride Cymbal 2		<–		Ride Cymbal Edge		Ride Cymbal Edge	
C4 60	<–		CR-78 High Bongo		<–		CR-78 High Bongo		CR-78 High Bongo	
61	<–		CR-78 Low Bongo		<–		CR-78 Low Bongo		CR-78 Low Bongo	
62	<–		TR-808 High Conga		<–		TR-808 High Conga		TR-808 High Conga	
63	<–		TR-808 Mute Conga		<–		TR-808 Mute Conga		TR-808 Mute Conga	
64	<–		TR-808 Low Conga		<–		TR-808 Low Conga		TR-808 Low Conga	
65	<–		<–		<–		<–		<–	
66	<–		<–		<–		<–		<–	
67	<–		<–		<–		<–		<–	
68	<–		<–		<–		<–		<–	
69	<–		<–		<–		<–		<–	
70	<–		TR-808 Maracas		<–		CR-78 Maracas		CR-78 Maracas	
71	<–		<–		<–		<–		<–	
C5 72	<–		<–		<–		<–		<–	
73	<–		<–		<–		<–		<–	
74	<–		CR-78 Guiro	[EXC3]	<–		CR-78 Guiro	[EXC3]	CR-78 Guiro	[EXC3]
75	<–		TR-808 Claves		<–		CR-78 Claves		CR-78 Claves	
76	<–		<–		<–		<–		<–	
77	<–		<–		<–		<–		<–	
78	<–		High Hoo	[EXC4]	High Hoo	[EXC4]	High Hoo	[EXC4]	High Hoo	[EXC4]
79	<–		Low Hoo	[EXC4]	Low Hoo	[EXC4]	Low Hoo	[EXC4]	Low Hoo	[EXC4]
80	<–		Electric Mute Triangle		Electric Mute Triangle	[EXC5]	CR-78 Metalic Beat 1	[EXC5]	CR-78 Metalic Beat 1	[EXC5]
81	<–		Electric Open Triangle		Electric Open Triangle	[EXC5]	CR-78 Metalic Beat 2	[EXC5]	CR-78 Metalic Beat 2	[EXC5]
82	<–		TR-626 Shaker		TR-626 Shaker		TR-626 Shaker		TR-626 Shaker	
83	<–		<–		<–		<–		<–	
C6 84	<–		<–		<–		<–		<–	
85	<–		<–		<–		<–		<–	
86	<–		<–		<–		<–		<–	
87	<–		<–		<–		<–		<–	
88	Small Club 1	*	Small Club 1	*	Small Club 1	*	Small Club 1	*	Small Club 1	*
89	---		---		TR-606 Snare 2		---		---	
90	---		---		Techno Snare		---		---	
91	---		---		House Snare		---		---	
92	---		---		Jungle Snare		---		---	
93	---		---		LoFi Snare 1		---		---	
94	---		---		LoFi Snare 2		---		---	
95	---		---		HipHop Snare 1		---		---	
C7 96	---		---		Hip-Hop Snare 2		---		---	

Kit rythmique SC-8850 (4)

** A propos des notes 0–21, et 95–127, référez-vous en p.198.*

Note	PC 30 TR-707 [Pro]		PC 31 TR-909 [Pro]		PC 33 JAZZ		PC 34 JAZZ L/R		PC 41 BRUSH [Pro]	
22	<–		<–		<–		<–		<–	
23	<–		<–		<–		<–		<–	
C1 24	<–		<–		<–		<–		<–	
25	<–		<–		<–		<–		<–	
26	<–		<–		Finger Snap 2		Finger Snap 2		Finger Snap 2	
27	<–		<–		<–		<–		<–	
28	<–		<–		<–		<–		<–	
29	Scratch Push 2	[EXC7]	Scratch Push 2	[EXC7]	<–		<–		<–	
30	Scratch Pull 2	[EXC7]	Scratch Pull 2	[EXC7]	<–		<–		<–	
31	<–		<–		<–		<–		<–	
32	<–		<–		<–		<–		<–	
33	<–		<–		<–		<–		<–	
34	<–		<–		<–		<–		<–	
35	TR-707 Kick 2		TR-909 Kick 2		Jazz Kick 2		[RND] Jazz Kick 2		Jazz Kick 2	
C2 36	TR-707 Kick 1		TR-909 Kick 1	*	Jazz Kick 1		[RND] Jazz Kick 1		Jazz Kick 1	
37	TR-707 Rim Shot		TR-909 Rim		<–		<–		<–	
38	TR-707 Snare 1		TR-909 Snare 1		Jazz Snare 1		[RND] Jazz Snare 1		Brush Tap 1	
39	TR-707 Hand Clap		<–		Hand Clap 2		Hand Clap 2		Brush Slap 1	
40	TR-707 Snare 2		TR-909 Snare2		Jazz Snare 2		[RND] Jazz Snare 2		Brush Swirl 1	
41	TR-707 Low Tom 2	*	TR-909 Low Tom 2		Jazz Low Tom 2		[RND] Jazz Low Tom 2		Brush Low Tom 2	*
42	TR-707 Closed Hi-Hat	[EXC1]	TR-707 Closed Hi-Hat	[EXC1]	Closed Hi-Hat 2	[EXC1]	[RND] Jazz Closed Hi-Hat	[EXC1]	Brush Closed Hi-Hat	[EXC1]
43	TR-707 Low Tom 1	*	TR-909 Low Tom 1		Jazz Low Tom 1		[RND] Jazz Low Tom 1		Brush Low Tom 1	*
44	TR-707 Closed Hi-Hat	[EXC1]	TR-707 Closed Hi-Hat	[EXC1]	Pedal Hi-Hat	[EXC1]	Pedal Hi-Hat	[EXC1]	Pedal Hi-Hat	[EXC1]
45	TR-707 Mid Tom 2	*	TR-909 Mid Tom 2		Jazz Mid Tom 2		[RND] Jazz Mid Tom 2		Brush Mid Tom 2	*
46	TR-707 Open Hi-Hat	[EXC1]	TR-909 Open Hi-Hat	[EXC1]	Open Hi-Hat 2	[EXC1]	[RND] Jazz Open Hi-Hat	[EXC1]	Brush Open Hi-Hat	[EXC1]
47	TR-707 Mid Tom 1	*	TR-909 Mid Tom 1		Jazz Mid Tom 1		[RND] Jazz Mid Tom 1		Brush Mid Tom 1	*
C3 48	TR-707 High Tom 2	*	TR-909 High Tom 2		Jazz High Tom 2		[RND] Jazz High Tom 2		Brush High Tom 2	*
49	TR-909 Crash Cymbal		TR-909 Crash Cymbal		Jazz Crash Cymbal		[RND] Jazz Crash Cymbal		Brush Crash Cymbal	
50	TR-707 High Tom 1	*	TR-909 High Tom 1		Jazz High Tom 1		[RND] Jazz High Tom 1		Brush High Tom 1	*
51	TR-909 Ride Cymbal	*	TR-909 Ride Cymbal	*	Jazz Ride Cymbal		[RND] JAZZ Ride Cymbal		Ride Cymbal Inner	
52	<–		<–		<–		<–		<–	
53	<–		<–		Jazz Ride Bell		[RND] Jazz Ride Bell		Brush Ride Bell	
54	Tambourine 2		Tambourine 2		<–		<–		<–	
55	<–		<–		<–		<–		<–	
56	TR-808 Cowbell		TR-808 Cowbell		<–		<–		<–	
57	<–		<–		<–		<–		<–	
58	<–		<–		<–		<–		<–	
59	Ride Cymbal Edge		Ride Cymbal Edge		Ride Cymbal Edge		Ride Cymbal Edge		Ride Cymbal Edge	
C4 60	<–		<–		<–		<–		<–	
61	<–		<–		<–		<–		<–	
62	<–		<–		<–		<–		<–	
63	<–		<–		<–		<–		<–	
64	<–		<–		<–		<–		<–	
65	<–		<–		<–		<–		<–	
66	<–		<–		<–		<–		<–	
67	<–		<–		<–		<–		<–	
68	<–		<–		<–		<–		<–	
69	<–		<–		<–		<–		<–	
70	TR-808 Maracas		TR-808 Maracas		<–		<–		<–	
71	<–		<–		<–		<–		<–	
C5 72	<–		<–		<–		<–		<–	
73	<–		<–		<–		<–		<–	
74	<–		CR-78 Guiro	[EXC3]	<–		<–		<–	
75	<–		TR-808 Claves		<–		<–		<–	
76	<–		<–		<–		<–		<–	
77	<–		<–		<–		<–		<–	
78	High Hoo	[EXC4]	High Hoo	[EXC4]	<–		<–		<–	
79	Low Hoo	[EXC4]	Low Hoo	[EXC4]	<–		<–		<–	
80	Electric Mute Triangle		Electric Mute Triangle		<–		<–		<–	
81	Electric Open Triangle		Electric Open Triangle		<–		<–		<–	
82	TR-626 Shaker		TR-626 Shaker		<–		<–		<–	
83	<–		<–		<–		<–		<–	
C6 84	<–		<–		<–		<–		<–	
85	<–		<–		<–		<–		<–	
86	<–		<–		<–		<–		<–	
87	<–		<–		<–		<–		<–	
88	Small Club 1	*	<–		Applause	*	Applause		Applause	*
89	---		---		---		---		---	
90	---		---		---		---		---	
91	---		---		---		---		---	
92	---		---		---		---		---	
93	---		---		---		---		---	
94	---		---		---		---		---	
95	---		---		---		[L] Jazz Kick 2		---	
C7 96	---		---		---		[L] Jazz Kick 1		---	

[Pro] : Comme les sons de percussion du SC-8850
[88] : Comme les sons de percussion du SC-88
[55] : Comme les sons de percussion due SC-55
[EXC] : Des sons de percussion de même numéro ne seront pas entendus ensemble.
PC : Numéro de programme (numéro de kit rythmique)
<– : Comme les sons de percussion de "STANDARD1"(PC1).
--- : Pas de son
* : Sons créés avec 2 voix

Kit rythmique SC-8850 (5)

* *A propos des notes 0–21, et 95–127, référez-vous en p.199.*

Note	PC 42 BRUSH 2		PC 43 BRUSH 2 L/R		PC 49 ORCHESTRA	[Pro]	PC 50 ETHNIC	[Pro]	PC 51 KICK & SNARE	[Pro]
22	<–		<–		<–		---		---	
23	<–		<–		<–		---		---	
C1 24	<–		<–		<–		---		---	
25	<–		<–		<–		Finger Snap		CR-78 Kick 1	
26	Finger Snap 2		Finger Snap 2		Finger Snap		Tambourine		CR-78 Kick 2	
27	<–		<–		Closed Hi-Hat 2	[EXC1]	Castanets		TR-606 Kick	
28	<–		<–		Pedal Hi-Hat	[EXC1]	Crash Cymbal 1		TR-707 Kick	*
29	<–		<–		Open Hi-Hat 2	[EXC1]	Snare Roll		TR-808 Kick 1	
30	<–		<–		Ride Cymbal 1		Concert SD		TR-909 Kick 1	
31	<–		<–		<–		Concert Cymbal		TR-909 Kick 2	
32	<–		<–		<–		Concert BD 1		Hip-Hop Kick 2	
33	<–		<–		<–		Jingle Bell		Hip-Hop Kick 1	
34	<–		<–		<–		Bell Tree		Jungle Kick 2	
35	Brush Kick 2		[RND] Brush Kick 2		Jazz Kick 1		Bar Chimes		Jungle Kick 1	
C2 36	Brush Kick 1	*	[RND] Brush Kick 1		Concert BD 1		Wadaiko	*	Techno Kick 2	
37	<–		<–		<–		Wadaiko Rim	*	Techno KicK 1	
38	Brush Tap 2		[RND] Brush Tap 2		Concert SD		Shime Taiko		Standard 1 Kick 2	
39	Brush Slap 2		[RND] Brush Slap 2		Castanets		Atarigane		Standard 1 Kick 1	
40	Brush Swirl 1		Brush Swirl 1		Concert SD		Hyoushigi		[88] Standard 1 Kick 1	
41	Brush Low Tom 2		[RND] Brush Low Tom 2		Timpani F		Ohkawa		[88] Standard 1 Kick 2	
42	Brush Closed Hi-Hat	[EXC1]	[RND] Brush Closed Hi-Hat	[EXC1]	Timpani F#		High Kotsuzumi		[88] Standard 2 Kick 1	
43	Brush Low Tom 1		[RND] Brush Low Tom 1		Timpani G		Low Kotsuzumi		[88] Standard 2 Kick 2	
44	Pedal Hi-Hat	[EXC1]	Pedal Hi-Hat	[EXC1]	Timpani G#		Ban Gu		[55] Kick Drum1	
45	Brush Mid Tom 2		[RND] Brush Mid Tom 2		Timpani A		Big Gong		[55] Kick Drum 2	
46	Brush Open Hi-Hat	[EXC1]	[RND] Brush Open Hi-Hat	[EXC1]	Timpani A#		Small Gong		[88] Soft Kick	
47	Brush Mid Tom 1		[RND] Brush Mid Tom 1		Timpani B		Bend Gong		[88] Jazz Kick 1	
C3 48	Brush High Tom 2		[RND] Brush High Tom 2		Timpani c		Thai Gong		[88] Jazz Kick 2	
49	Brush Crash Cymbal		[RND] Brush Crash Cymbal		Timpani c#		Rama Cymbal		[55] Concert BD 1	
50	Brush High Tom 1		[RND] Brush High Tom 1		Timpani d		Gamelan Gong		[88] Room Kick 1	
51	Brush Ride Cymbal		[RND] Brush Ride Cymbal		Timpani d#		Udo Short	[EXC1]	[88] Room Kick 2	
52	<–		<–		Timpani e		Udo Long	[EXC1]	[88] Power Kick1	*
53	Brush Ride Bell		[RND] Brush Ride Bell		Timpani f		Udo Slap		[88] Power Kick2	
54	<–		<–		<–		Bendir		[88] Electric Kick 2	
55	<–		<–		<–		Req Dum		[88] Electric Kick 1	
56	<–		<–		<–		Req Tik		[55] Electric Kick	
57	<–		<–		Concert Cymbal 2		Tabla Te		[88] TR-808 Kick	
58	<–		<–		<–		Tabla Na		[88] TR-909 Kick	
59	Ride Cymbal Edge		Ride Cymbal Edge		Concert Cymbal 1		Tabla Tun		[88] Dance Kick	
C4 60	<–		<–		<–		Tabla Ge		[88] Standard 1 Snare 1	
61	<–		<–		<–		Tabla Ge Hi		[88] Standard 1 Snare 2	
62	<–		<–		<–		Talking Drum	*	[88] Standard 2 Snare 1	
63	<–		<–		<–		Bend Talking Drum	*	[88] Standard 2 Snare 2	
64	<–		<–		<–		Caxixi		[55] Tight Snare	
65	<–		<–		<–		Djembe		[55] Concert Snare	
66	<–		<–		<–		Djembe Rim		[88] Jazz Snare 1	
67	<–		<–		<–		Timbales Low		[88] Jazz Snare 2	
68	<–		<–		<–		Timbales Paila		[88] Room Snare 1	
69	<–		<–		<–		Timbales High		[88] Room Snare 2	
70	<–		<–		<–		Cowbell		[88] Power Snare 1	
71	<–		<–		<–		High Bongo		[88] Power Snare 2	
C5 72	<–		<–		<–		Low Bongo		[55] Gated Snare	
73	<–		<–		<–		Mute High Conga		[88] Dance Snare 1	
74	<–		<–		<–		Open High Conga		[88] Dance Snare 2	*
75	<–		<–		<–		Mute Low Conga		[88] Disco Snare	
76	<–		<–		<–		Conga Slap		[88] Electric Snare 2	*
77	<–		<–		<–		Open Low Conga		[88] House Snare	
78	<–		<–		<–		Conga Slide	*	[55] Electric Snare 1	*
79	<–		<–		<–		Mute Pandiero		[88] Electric Snare 3	
80	<–		<–		<–		Open Pandiero		[88] TR-808 Snare 1	
81	<–		<–		<–		Open Surdo	[EXC2]	[88] TR-808 Snare 2	
82	<–		<–		<–		Mute Surdo	[EXC2]	[88] TR-909 Snare 1	
83	<–		<–		<–		Tamborim		[88] TR-909 Snare 2	
C6 84	<–		<–		<–		High Agogo		[88] Brush Tap 1	
85	<–		<–		<–		Low Agogo		[88] Brush Tap 2	
86	<–		<–		<–		Shaker		[88] Brush Slap 1	
87	<–		<–		<–		High Whistle	[EXC3]	[88] Brush Slap 2	
88	Applause		Applause		Applause		Low Whistle	[EXC3]	[88] Brush Slap 3	
89	---		---		---		Mute Cuica	[EXC4]	[88] Brush Swirl 1	
90	---		---		---		Open Cuica	[EXC4]	[88] Brush Swirl 2	
91	---		---		---		Mute Triangle	[EXC5]	[88] Brush Long Swirl	
92	---		---		---		Open Triangle	[EXC5]	Standard 1 Snare 1	
93	---		---		---		Short Guiro	[EXC6]	Standard 1 Snare 2	
94	---		---		---		Long Guiro	[EXC6]	Standard 1 Snare 3	
95	---		[L] Brush Kick 2		---		Cabasa Up		Rap Snare	
C7 96	---		[L] Brush Kick 1		---		Cabasa Down		Hip-Hop Snare 2	

Kit rythmique SC-8850 (6)

** A propos des notes 0–21, et 95–127, référez-vous en p.199.*

Note	PC 52 KICK & SNARE 2		PC 53 ASIA		PC 54 CYMBAL&CLAPS	[Pro]	PC55 GAMELAN 1		PC56 GAMELAN 2	
22	---		---		---		---		---	
23	---		---		---		---		---	
C1 24	---		---		---		---		---	
25	[Pro] CR-78 Kick 1		Gamelan Gong 1		---		---		---	
26	[Pro] CR-78 Kick 2		Gamelan Gong 2		---		---		---	
27	[Pro] TR-606 Kick		Gamelan Gong 3		---		---		---	
28	[Pro] TR-707 Kick		Gamelan Gong 4		---		---		---	
29	[Pro] TR-808 Kick 1		Gamelan Gong 5		---		---		---	
30	[Pro] TR-909 Kick 1		Gamelan Gong 6		---		---		---	
31	[Pro] TR-909 Kick 2		Gamelan Gong 7		---		---		---	
32	[Pro] Hip-Hop Kick 2		Gamelan Gong 8		Reverse Open Hi-Hat		---		---	
33	[Pro] Hip-Hop Kick 1		Gamelan Gong 9		Reverse Closed Hi-Hat 1		---		---	
34	[Pro] Jungle Kick 2		Gamelan Gong 10		Reverse Closed Hi-Hat 2		---		---	
35	[Pro] Jungle Kick 1		Gender 1		Jungle Hi-Hat	[EXC1]	---		---	
C2 36	[Pro] Techno Kick 2		Gender 2		[55] Closed Hi-Hat	[EXC1]	Kendang Wadon		Kendang Wadon	
37	[Pro] Techno Kick 1		Gender 3		[88] Closed Hi-Hat 2	[EXC1]	Kendang Lanang		Kendang Lanang	
38	[Pro] Standard 1 Kick 2		Gender 4		[88] Closed Hi-Hat 3	[EXC1]	Bebarongan		Bebarongan	
39	[Pro] Standard 1 Kick 1		Gender 5		Closed Hi-Hat 4	[EXC1]	Pelegongan		Pelegongan	
40	Standard 1 Kick 2	*	Bonang 1		Closed Hi-Hat	[EXC1]	Kelontuk	[EXC1]	Kelontuk	[EXC1]
41	Standard 1 Kick 1	*	Bonang 2		TR-707 Closed Hi-Hat	[EXC1]	Kelontuk Mute	[EXC1]	Kelontuk Mute	[EXC1]
42	Brush Kick 2		Bonang 3		TR-606 Closed Hi-Hat	[EXC1]	Kelontuk Side	[EXC1]	Kelontuk Side	[EXC1]
43	Brush Kick 1	*	Bonang 4		[88] TR-808 Closed Hi-Hat	[EXC1]	Gamelan Gong Wadon		Gamelan Gong Wadon	
44	Jazz Kick 2		Bonang 5		TR-808 Closed Hi-Hat	[EXC1]	Gamelan Gong Lanang		Gamelan Gong Lanang	
45	Jazz Kick 1		Rama Cymbal Low		CR-78 Closed Hi-Hat	[EXC1]	Ceng-Ceng	*	Ceng-Ceng	*
46	Hip-Hop Kick 2		Rama Cymbal High		[55] Pedal Hi-Hat	[EXC1]	Kopyak Open	[EXC2]	Kopyak Open	[EXC2]
47	Hip-Hop Kick 1		Sagat Open	[EXC7]	[88] Pedal Hi-Hat	[EXC1]	Kopyak Mute	[EXC2]	Kopyak Mute	[EXC2]
C3 48	Concert BD 1 Mute	[EXC1]	Sagat Closed	[EXC7]	Pedal Hi-Hat	[EXC1]	Kajar		Kajar	
49	[55] Concert BD 1	[EXC1]	Jaws Harp		Half-Open Hi-Hat 1	[EXC1]	Kempur	*	Kempur	*
50	Room Kick 2		Wadaiko	*	Half-Open Hi-Hat 2	[EXC1]	Jegogan	*	Jegogan	*
51	Room Kick 1	*	Wadaiko Rim	*	[55] Open Hi Hat	[EXC1]	Jegogan	*	Jegogan	*
52	Jungle Kick 2		Small Taiko		[88] Open Hi-Hat 2	[EXC1]	Jegogan	*	Jegogan	*
53	Jungle Kick 1		Shimetaiko		[88] Open Hi-Hat 3	[EXC1]	Jegogan	*	Jegogan	*
54	Jungle Kick Roll		Atarigane		Open Hi-Hat 2	[EXC1]	Jegogan	*	Jegogan	*
55	Fat Kick		Hyoushigi		TR-909 Open Hi-Hat	[EXC1]	Jublag		Jublag	
56	Dance Kick		Ohkawa		TR-707 Open Hi-Hat	[EXC1]	Jublag		Jublag	
57	TR-808 Kick		High Kotsuzumi		TR-606 Open Hi-Hat	[EXC1]	Jublag		Jublag	
58	TR-909 Kick 2		Low Kotsuzumi		[88] TR-808 Open Hi-Hat	[EXC1]	Jublag		Jublag	
59	TR-909 Kick 1		Yyoo Dude		TR-808 Open Hi-Hat	[EXC1]	Jublag		Jublag	
C4 60	Standard 1 Snare 1	*	Buk		CR-78 Open Hi-Hat	[EXC1]	Penyacah		Penyacah	
61	Standard 1 Snare 2		Buk Rim		Crash Cymbal 1	[EXC3]	Penyacah		Penyacah	
62	[88] Standard 2 Snare 1		Gengari p	[EXC1]	Crash Cymbal 2	[EXC4]	Penyacah		Penyacah	
63	[88] Standard 2 Snare 2		Gengari Mute Low	[EXC1]	Crash Cymbal 3		Penyacah		Penyacah	
64	[55] Tight Snare		Gengari f	[EXC2]	Brush Crash Cymbal		Penyacah		Penyacah	
65	[55] Concert Snare		Gengari Mute High	[EXC2]	Hard Crash Cymbal	*	Penyacah		Penyacah	
66	Jazz Snare 1		Gengari Samll		TR-909 Crash Cymbal		Penyacah		Penyacah	
67	Jazz Snare 2		Jang-Gu Che		TR-808 Crash Cymbal		Pemade		Pemade	
68	Room Snare 1		Jang-Gu Kun		Mute Crash Cymbal 1	[EXC3]	Pemade		Pemade	
69	Room Snare 2		Jang-Gu Rim		Mute Crash Cymbal 2	[EXC4]	Pemade		Pemade	
70	LoFi Snare 1		Jing p	[EXC3]	Reverse Crash Cymbal 1		Pemade		Pemade	
71	LoFi Snare 2		Jing f	[EXC3] *	Reverse Crash Cymbal 2		Pemade		Pemade	
C5 72	[55] Gated Snare		Jing Mute	[EXC3]	Reverse Crash Cymbal 3		Pemade		Pemade	
73	LoFi Snare Rim		Asian Gong		Reverse TR-909 Crash Cymbal		Pemade		Pemade	
74	[88] Dance Snare 2		Big Gong		[55] Splash Cymbal		Pemade		Pemade	
75	HipHop Snare 1		Small Gong		Splash Cymbal		Pemade		Pemade	
76	HipHop Snare 2		Pai Ban		[88] Ride Bell		Pemade		Pemade	
77	Dance Snare		Ban Gu		[88] Brush Ride Bell		Reyong		Reyong	
78	TR-606 Snare 2		Tang Gu	[EXC4]	[88] Ride Cymbal 1		Reyong		Reyong	
79	Techno Snare		Tang Gu Mute	[EXC4]	[88] Ride Cymbal 2		Reyong		Reyong	
80	House Snare		Shou Luo	*	[88] Brush Ride Cymbal		Reyong		Reyong	
81	Rock Snare Dry		Bend Gong		Ride Cymbal Low Inner		Reyong		Reyong	
82	Jungle Snare		Hu Yin Luo Low	*	Ride Cymbal Mid Inner		Reyong		Reyong	
83	Jungle Snare Roll		Hu Yin Luo Mid	[EXC5]	Ride Cymbal High Inner		Reyong		Reyong	
C6 84	[88] Brush Tap 1		Hu Yin Luo Mid 2	[EXC5]	Ride Cymbal Low Edge		Reyong		Reyong	
85	[88] Brush Tap 2		Hu Yin Luo High	[EXC6]	Ride Cymbal Mid Edge		Reyong		Reyong	
86	Brush Tap 2		Hu Yin Luo High 2	[EXC6]	Ride Cymbal High Edge		Reyong		Reyong	
87	Brush Slap 2		Nao Bo		TR-606 Ride Cymbal		Reyong		Reyong	
88	[88] Brush Slap 3		Xiao Bo		TR-808 Ride Cymbal		Reyong		Reyong	
89	[88] Brush Swirl 1		Dholak 1		Chinese Cymbal		---		---	
90	[88] Brush Swirl 2		Dholak 2		Chinese Cymbal 2		---		---	
91	[88] Brush Long Swirl		---		[55] Hand Clap		---		---	
92	[Pro] Standard 1 Snare 1		---		[88] Hand Clap 2		---		---	
93	[Pro] Standard 1 Snare 2		---		[88] Hand Clap		---		---	
94	[Pro] Standard 1 Snare 3		---		Hand Clap		---		---	
95	[Pro] Rap Snare		---		Hand Clap 2		---		---	
C7 96	[Pro] Hip-Hop Snare 2		---		TR-707 Hand Clap		---		---	

[Pro] : Comme les sons de percussion du SC-8850
[88] : Comme les sons de percussion du SC-88
[55] : Comme les sons de percussion due SC-55
[EXC] : Des sons de percussion de même numéro ne seront pas entendus ensemble.
PC : Numéro de programme (numéro de kit rythmique)
<– : Comme les sons de percussion de "STANDARD1"(PC1).
--- : Pas de son
* : Sons créés avec 2 voix

Kit rythmique SC-8850 (7)

** A propos des notes 0–21, et 95–127, référez-vous en p.199, p.200.*

Note	PC 57 SFX	[Pro]	PC 58 RHYTHM FX	[Pro]	PC 59 RHYTHM FX 2	[Pro]	PC 60 RHYTHM FX 3
22	MC-500 Beep 2		---		---		Reverse Clean Guitar Mute Up
23	Guitar Slide		---		---		Reverse Clean Guitar Mute Down
C1 24	Guitar Wah		---		---		Reverse Distortion Guitar Cut Noise Up
25	Guitar Slap		---		---		Reverse Distortion Guitar Cut Noise Down
26	Chord Stroke Down		---		---		Reverse Distortion Guitar Stroke Noise
27	Chord Stroke Up		---		---		Reverse Distortion Guitar Mute Noise
28	Biwa FX	*	---		---		Reverse Steel Guitar Slide Noise 1
29	Phonograph Noise		---		---		Reverse Steel Guitar Slide Noise 2
30	Tape Rewind		---		---		Reverse Steel Guitar Slide Noise 3
31	Scratch Push 2	[EXC1]	---		---		Reverse Steel Guitar Slide Noise 4
32	Scratch Pull 2	[EXC1]	---		---		Reverse Steel Guitar Stroke Noise
33	Cutting Noise 2 Up		---		---		Reverse Steel Guitar Stroke Noise Up 1
34	Cutting Noise 2 Down		---		---		Reverse Steel Guitar Stroke Noise Down 1
35	Distortion Guitar Cutting Noise Up		---		---		Reverse Steel Guitar Stroke Noise Up 2
C2 36	Distortion Guitar Cutting Noise Down		Reverse Kick 1		Reverse TR-707 Kick 1		Reverse Steel Guitar Stroke Noise Down 2
37	Bass Slide		Reverse Concert Bass Drum		Reverse TR-909 Kick 1		Reverse Trombone Noise
38	Pick Scrape		Reverse Power Kick1		Reverse Hip-Hop Kick 1		Reverse Trumpet Noise
39	High Q		Reverse Electric Kick 1		Reverse Jungle Kick 2		Reverse Standard Kick 2
40	Slap		Reverse Snare 1		Reverse Techno Kick 2		Reverse Standard Kick 1
41	Scratch Push	[EXC7]	Reverse Snare 2		Reverse TR-606 Snare 2		Reverse Room Kick 2
42	Scratch Pull	[EXC7]	Reverse Standard 1 Snare 1		Reverse CR-78 Snare 1		Reverse Room Kick 1
43	Sticks		Reverse Tight Snare		Reverse CR-78 Snare 2		Reverse Jazz Kick 2
44	Square Click		Reverse Dance Snare		Reverse Jungle Snare 2		Reverse Jazz Kick 1
45	Metronome Click		Reverse 808 Snare		Reverse Techno Snare 2		Reverse Brush Kick 2
46	Metronome Bell		Reverse Tom 1		Reverse TR-707 Snare		Reverse Brush Kick 1
47	Guitar Fret Noise		Reverse Tom 2		Reverse TR-606 Snare 1		Reverse HipHop Kick 2
C3 48	Guitar Cutting Noise Up		Reverse Sticks		Reverse TR-909 Snare 1		Reverse HipHop Kick 1
49	Guitar Cutting Noise Down		Reverse Slap		Reverse Hip-Hop Snare 2		Reverse Jungle Kick 2
50	String Slap of Double Bass		Reverse Cymbal 1		Reverse Jungle Snare 1		Reverse Jungle Kick 1
51	Flute Key Click Noise		Reverse Cymbal 2		Reverse House Snare		Reverse TR-808 Kick
52	Laughing		Reverse Open Hi-Hat		Reverse Closed Hi-Hat		Reverse TR-909 Kick 2
53	Screaming		Reverse Ride Cymbal		Reverse TR-606 Closed Hi-Hat		Reverse TR-909 Kick 1
54	Punch		Reverse CR-78 Open Hi-Hat		Reverse TR-707 Closed Hi-Hat		Reverse Fat Kick
55	Heart Beat		Reverse Closed Hi-Hat		Reverse TR-808 Closed Hi-Hat		Reverse Dance Kick
56	Footsteps 1		Reverse Gong		Reverse Jungle Hi-Hat		Reverse Standard Snare 1
57	Footsteps 2		Reverse Bell Tree		Reverse Tambourine 2		Reverse Standard Snare 2
58	Applause	*	Reverse Guiro		Reverse Shake Tambourine		Reverse Room Snare 1
59	Door Creaking		Reverse Bendir		Reverse TR-808 Open Hi-Hat		Reverse Room Snare 2
C4 60	Door		Reverse Gun Shot		Reverse TR-707 Open Hi-Hat		Reverse Jazz Snare 1
61	Scratch		Reverse Scratch		Reverse Open Hi-Hat		Reverse Jazz Snare 2
62	Wind Chimes	*	Reverse Laser Gun		Reverse TR-606 Open Hi-Hat		Reverse Brush Snare 1
63	Car - Engine		Key Click		Reverse Hu Yin Luo		Reverse Brush Snare 2
64	Car - Stop		Techno Thip		Reverse TR-707 Crash Cymbal		Reverse Lo-Fi Snare 1
65	Car - Passing		Pop Drop		Voice One		Reverse Lo-Fi Snare 2
66	Car - Crash	*	Woody Slap		Reverse Voice One		Reverse HipHop Snare 1
67	Siren		Distortion Kick	*	Voice Two		Reverse HipHop Snare 2
68	Train		Syn. Drops		Reverse Voice Two		Reverse House Snare 1
69	Jetplane	*	Reverse Hi Q		Voice Three		Reverse Jungle Snare
70	Helicopter		Pipe		Reverse Voice Three		Reverse 606 Snare 2
71	Starship	*	Ice Block		Voice Tah		Reverse Techno Snare
C5 72	Gun Shot		Digital Tambourine	*	Reverse Voice Tah		Reverse Dance Snare
73	Machine Gun		Alias		Voice Ou		Reverse Rock Snare Dry
74	Laser Gun		Modulated Bell		Voice Au		Reverse Lo-Fi Snare Rim
75	Explosion		Spark		Voice Whey		Reverse 909 Snare Rim
76	Dog		Metallic Percussion		Frog Vpoce		Reverse Jungle Snare Rim
77	Horse-Gallop		Velocity Noise FX		Reverse Yyoo Dude		Reverse Dance Snare Rim
78	Birds	*	Stereo Noise Clap	*	Douby		Reverse House Snare Rim
79	Rain		Swish		Reverse Douby		Reverse Brush Tom 1
80	Thunder		Slappy	*	Baert High		Reverse Brush Tom 2
81	Wind		Voice Ou		Baert Low		Reverse Brush Tom 3
82	Seashore		Voice Au		Bounce		Reverse 606 Tom
83	Stream	*	Hoo		Reverse bounce		Reverse Jungle Crash Cymbal
C6 84	Bubble	*	Tape Stop 1	*	Distortion Knock		Reverse Standard Closed Hi-Hat
85	Kitty		Tape Stop 2	*	Guitar Slide		Reverse Room Closed Hi-Hat
86	Bird 2		Missile	*	Sub Marine		Reverse Jazz Closed Hi-Hat
87	Growl		Space Birds		Noise Attack		Reverse Brush Closed Hi-Hat
88	<–		Flying Monster		Space Worms		Reverse 707 Claps
89	Telephone 1		---		Emergency !		Reverse 909 Claps
90	Telephone 2		---		Calculating...		Reverse R&B Claps 1
91	Small Club 1	*	---		Saw LFO Saw		Reverse HipHop Claps
92	Small Club 2	*	---		---		Reverse Comp Claps 2
93	Applause Wave	*	---		---		Reverse Shaker 2
94	Eruption		---		---		Reverse Jungle Shaker
95	Big Shot	*	---		---		Reverse Clap Hit
C7 96	Percussion Bang	*	---		---		Reverse Boeeeen

Kit rythmique SC-8850 (8)

Note	PC 61 SFX 2	PC 62 VOICE	PC 63 CYM&CLAPS 2
22	---	---	---
23	---	---	---
C1 24	---	---	---
25	---	---	---
26	---	---	---
27	---	---	---
28	---	---	---
29	---	---	---
30	---	---	---
31	Acoustic Bass Mute Noise	---	---
32	Acoustic Bass Touch Noise	---	Reverse Standard Closed Hi-Hat
33	Acoustic Bass Attack Noise	---	Reverse Room Closed Hi-Hat
34	Distortion Guitar Mute Noise	---	Reverse Jazz Closed Hi-Hat
35	Steel Guitar Slide Noise 1	---	Reverse Brush Closed Hi-Hat
C2 36	Steel Guitar Slide Noise 2	Reverse Breath Slow	Standard 1 Closed Hi-Hat
37	Steel Guitar Slide Noise 3	Reverse Breath Short	Room Closed Hi-Hat
38	Steel Guitar Slide Noise 4	Reverse Breath Strong	Jazz Closed Hi-Hat
39	Guitar Stroke Noise 1	Reverse Woman's Breath	Brush Closed Hi-Hat
40	Guitar Stroke Noise 2	Reverse Man's Breath	TR-707 Closed Hi-Hat
41	Guitar Stroke Noise 3	Reverse Voice One	TR-606 Closed Hi-Hat
42	Guitar Stroke Noise 4	Reverse Voice Two	TR-808 Closed Hi-Hat
43	Guitar Stroke Noise 5	Reverse Voice Three	CR-78 Closed Hi-Hat
44	Open CD Tray	Reverse Voice Tah	Pedal Hi-Hat
45	Audio Switch	Reverse Voice Come On	Pedal Hi-Hat
46	Keyboard Typing 1	Reverse Voice Kikit	Pedal Hi-Hat
47	Keyboard Typing 2	Reverse Voice Aou	Half-Open Hi-Hat 1
C3 48	Keyboard Typing 3	Reverse Voice Oou	Half-Open Hi-Hat 2
49	Keyboard Typing 4	Reverse Voice Hie 2	Standard 1 Open Hi-Hat
50	Keyboard Typing 5	Reverse Baby Laughing	Room Open Hi-Hat
51	Keyboard Typing 6	Reverse Yyooh	Jazz Open Hi-Hat
52	Baby Laughing	Reverse Japanese Female Voice Lan	Brush Open Hi-Hat
53	Clap Hit	Reverse Ooue!	TR-909 Open Hi-Hat
54	Stab! 1	Flute Breath 1	TR-707 Open Hi-Hat
55	Stab! 2	Flute Breath 2	TR-606 Open Hi-Hat
56	Bounce Hit	Flute Breath 3	TR-808 Open Hi-Hat
57	Boeeeen	Voice Breath 1	CR-78 Open Hi-Hat
58	Glass Stir	Voice Breath 2	Standard 1 Crash Cymbal
59	Ice Ring	Voice One	Room Crash Cymbal
C4 60	Crack Bottle	Voice Two	Jazz Crash Cymbal
61	Pour Bottle	Voice Three	Brush Crash Cymbal
62	Soda	Voice Tah	Hard Crash Cymbal
63	Car Engine 2	Voice ComeOn	TR-909 Crash Cymbal
64	Car - Horn	Voice Kikit	Jungle Crash Cymbal
65	Railroad Crossing	Voice Aou	TR-808 Crash Cymbal
66	SL 1	Voice Oou	Standard 1 Mute Crash Cymbal
67	SL 2	Punch	Room Mute Crash Cymbal
68	Over Blow	Screaming	Jazz Mute Crash Cymbal
69	Sword Boom!	Laughing	Brush Mute Crash Cymbal
70	Sword Cross	Voice Hie	Mute Crash Cymbal 1
71	Industry Hit	Baby Laughing	Mute Crash Cymbal 2
C5 72	Drill Hit	Frog Vpoce	Reverse Standard 1 Crash Cymbal
73	Compresser	Yyooh Dude	Reverse Room Crash Cymbal
74	Thrill Hit	Voice Ou	Reverse Jazz Crash Cymbal
75	Explosion 2	Voice Au	Reverse Brush Crash Cymbal
76	Seal	Jazz Voice Thum	Splash Cymbal
77	Fancy Animal	Jazz Voice Bap	Standard Ride Bell
78	Cricket	Jazz Voice Dat	Room Ride Bell
79	Bear	Jazz Voice Dow	Jazz Ride Bell
80	Frog Vpoce	Voice Oohs 2	Brush Ride Bell
81	Wind 2	Voice Oohs Chord Maj7 A	Standard Ride Cymbal
82	Scratch 3	Voice Oohs Chord Maj7 B	Room Ride Cymbal
83	Scratch 4	Voice Oohs Chord Sus4 A	Jazz Ride Cymbal
C6 84	Scratch 5	Voice Oohs Chord Sus4 B	Brush Ride Cymbal
85	Scratch 6	Japanese Female Voice Lah	TR-606 Ride Cymbal
86	Scratch 7	Japanese Female Voice Lan	TR-808 Ride Cymbal
87	Noise Attack	Japanese Male Voice Wah	Chinese Cymbal
88	Bounce	Japanese Male Voice Woh	Chinese Cymbal 2
89	Dist Knock	---	TR-707 Claps
90	Bound	---	Hip-Hop Claps
91	---	---	R&B Claps
92	---	---	TR-909 Claps
93	---	---	Comp Claps 2
94	---	---	Hand Clap
95	---	---	[Pro] Hand Clap 2
C7 96	---	---	[Pro] TR-707 Hand Clap

[Pro] : Comme les sons de percussion du SC-8850
[88] : Comme les sons de percussion du SC-88
[55] : Comme les sons de percussion due SC-55
[EXC] : Des sons de percussion de même numéro ne seront pas entendus ensemble.

PC : Numéro de programme (numéro de kit rythmique)
<– : Comme les sons de percussion de "STANDARD1"(PC1).
--- : Pas de son
* : Sons créés avec 2 voix

Kit rythmique SC-8850 (9)

** Les notes 0–21 et 95–127 se présentent comme suit.*

	PC1 STANDARD 1	PC2 STANDARD 2 [Pro] / PC17 POWER [Pro]	PC3 STANDARD L/R	PC9 ROOM	PC10 HIP HOP
C-1 0	[88] Standard 1 Kick 1	<–	---	<–	[88] Electric Kick 2
1	[88] Standard 1 Kick 2	<–	---	<–	[88] Electric Kick 1 *
2	[88] Standard 2 Kick 1	<–	---	<–	[Pro] CR-78 Kick 1
3	[88] Standard 2 Kick 2	<–	---	<–	[Pro] CR-78 Kick 2
4	[55] Kick Drum 1	<–	---	<–	[Pro] TR-606 Kick1
5	[55] Kick Drum 2	<–	---	<–	[Pro] TR-707 Kick 1
6	[88] Jazz Kick 1	<–	---	<–	[55] TR-808 Kick
7	[88] Jazz Kick 2	<–	---	<–	[88] TR-808 Kick
8	[88] Room Kick 1	<–	---	<–	[Pro] TR-808 Kick 2
9	[88] Room Kick 2	<–	---	<–	[88] TR-909 Kick
10	[88] Power Kick 1	<–	---	<–	[88] Dance Kick
11	[88] Power Kick 2	<–	---	<–	[Pro] Hip-Hop Kick 2
C0 12	[88] Electric Kick 2	<–	---	<–	[Pro] TR-909 Kick 1 *
13	[88] Electric Kick 1 *	<–	---	<–	[Pro] Hip-Hop Kick 3
14	[88] TR-808 Kick	<–	---	<–	[Pro] Jungle Kick 1
15	[88] TR-909 Kick	<–	---	<–	[Pro] Techno Kick 1
16	[88] Dance Kick	<–	---	<–	[Pro] Bounce Kick
17	[Pro] Voice One	<–	<–	<–	<–
18	[Pro] Voice Two	<–	<–	<–	<–
19	[Pro] Voice Three	<–	<–	<–	<–
20	Room Kick 2	---	---	Standard 1 Kick 2 *	Jungle Kick 2
21	Room Kick 1 *	---	---	Standard 1 Kick 1 *	Jungle Kick 1
	:	:	:	:	:
	:	:	:	:	:
	:	:	:	:	:
95	Room Snare 1	---	[L] Standard Kick 2 *	Standard 1 Snare 1 *	Room Snare 2
96	Room Snare 2	---	[L] Standard Kick 1 *	Standard 1 Snare 2	Dance Snare
97	[88] Standard 1 Snare1	<–	[L] Standard Crash Cymbal *	<–	[Pro] Techno Hit
98	[88] Standard 1 Snare 2	<–	[L] Standard Snare 1 *	<–	[Pro] Philly Hit *
99	[88] Standard 2 Snare 1	<–	[L] Standard Ride Cymbal	<–	[Pro] Impact Hit *
100	[88] Standard 2 Snare 2	<–	[L] Standard Snare 2	<–	[Pro] Lo-Fi Rave *
101	[55] Snare Drum 2	<–	[L] Standard Low Tom	<–	[Pro] Bam Hit
102	[Pro] Standard 1 Snare 1	<–	[L] Standard Closed Hi-Hat [EXC8]	<–	[Pro] Bim Hit
103	[Pro] Standard 1 Snare 2	<–	[L] Standard Mid Tom	<–	[Pro] Tape Rewind
104	[Pro] Standard 1 Snare 3	<–	[L] Standard Ride Bell	<–	[Pro] Phonograph Noise
105	[88] Jazz Snare 1	<–	[L] Standard High Tom	<–	[88] Power Snare 1
106	[88] Jazz Snare 2	<–	[L] Standard Open Hi-Hat [EXC8]	<–	[88] Dance Snare 1
107	[88] Room Snare 1	<–	[R] Standard Kick 2	<–	[88] Dance Snare 2
C8 108	[88] Room Snare 2	<–	[R] Standard Kick 1	<–	[88] Disco Snare
109	[88] Power Snare 1	<–	[R] Standard Crash Cymbal	<–	[88] Electric Snare 2
110	[88] Power Snare 2	<–	[R] Standard Snare 1	<–	[55] Electric Snare
111	[55] Gated Snare	<–	[R] Standard Ride Cymbal	<–	[88] Electric Snare 3 *
112	[88] Dance Snare 1	<–	[R] Standard Snare 2	<–	[Pro] TR-606 Snare 2
113	[88] Dance Snare 2	<–	[R] Standard Low Tom	<–	[Pro] TR-707 Snare 1
114	[88] Disco Snare	<–	[R] Standard Closed Hi-Hat [EXC9]	<–	[88] TR-808 Snare 2
115	[88] Electric Snare 2	<–	[R] Standard Mid Tom	<–	[88] TR-808 Snare 1 *
116	[55] Electric Snare	<–	[R] Standard Ride Bell	<–	[Pro] TR-808 Snare 2
117	[88] Electric Snare 3 *	<–	[R] Standard High Tom	<–	[88] TR-909 Snare 1
118	[Pro] TR-707 Snare 1	<–	[R] Standard Open Hi-Hat [EXC9]	<–	[88] TR-909 Snare 2 *
119	[88] TR-808 Snare 1	<–	---	<–	[Pro] TR-909 Snare 1
C9 120	[88] TR-808 Snare 2 *	<–	---	<–	[Pro] TR-909 Snare 2
121	[88] TR-909 Snare 1	<–	---	<–	[Pro] Rap Snare
122	[88] TR-909 Snare 2 *	<–	---	<–	[Pro] Jungle Snare
123	[Pro] Rap Snare	<–	---	<–	[Pro] House Snare 1
124	[Pro] Jungle Snare 1	<–	---	<–	[88] House Snare *
125	[Pro] House Snare 1	<–	---	<–	[Pro] House Snare 2
126	[88] House Snare *	<–	---	<–	[Pro] Voice Tah
127	[Pro] House Snare 2	<–	---	<–	[88] Slappy *

Kit rythmique SC-8850 (10)

** Les notes 0–21 et 95–127 se présentent comme suit.*

		PC 11 JUNGLE	PC 12 TECHNO	PC 13 ROOM L/R	PC 14 HOUSE	PC 25 ELECTRONIC [Pro] PC 26 TR-808 [Pro]
C-1	0	[88] Electric Kick 2	[88] Electric Kick 2	---	[88] Electric Kick 2	[88] Electric Kick 2
	1	[88] Electric Kick 1 *	[88] Electric Kick 1 *	---	[88] Electric Kick 1 *	[88] Electric Kick 1 *
	2	[Pro] CR-78 Kick 1	[Pro] CR-78 Kick 1	---	[Pro] CR-78 Kick 1	CR-78 Kick 1
	3	[Pro] CR-78 Kick 2	[Pro] CR-78 Kick 2	---	[Pro] CR-78 Kick 2	CR-78 Kick 2
	4	[Pro] TR-606 Kick1	[Pro] TR-606 Kick1	---	[Pro] TR-606 Kick1	TR-606 Kick1
	5	[Pro] TR-707 Kick 1	[Pro] TR-707 Kick 1	---	[Pro] TR-707 Kick 1	TR-707 Kick 1
	6	[55] TR-808 Kick	[55] TR-808 Kick	---	[55] TR-808 Kick	[55] TR-808 Kick
	7	[88] TR-808 Kick	[88] TR-808 Kick	---	[88] TR-808 Kick	[88] TR-808 Kick
	8	[Pro] TR-808 Kick 2	[Pro] TR-808 Kick 2	---	[Pro] TR-808 Kick 2	TR-808 Kick 2
	9	[88] TR-909 Kick	[88] TR-909 Kick	---	[88] TR-909 Kick	[88] TR-909 Kick
	10	[88] Dance Kick	[88] Dance Kick	---	[88] Dance Kick	[88] Dance Kick
	11	[Pro] Hip-Hop Kick 2	[Pro] Hip-Hop Kick 2	---	[Pro] Hip-Hop Kick 2	Hip-Hop Kick 2
C0	12	[Pro] TR-909 Kick 1 *	[Pro] TR-909 Kick 1 *	---	[Pro] TR-909 Kick 1 *	TR-909 Kick 1 *
	13	[Pro] Hip-Hop Kick 3	[Pro] Hip-Hop Kick 3	---	[Pro] Hip-Hop Kick 3	Hip-Hop Kick 3
	14	[Pro] Jungle Kick 1	[Pro] Jungle Kick 1	---	[Pro] Jungle Kick 1	Jungle Kick 1
	15	[Pro] Techno Kick 1	[Pro] Techno Kick 1	---	[Pro] Techno Kick 1	Techno Kick 1
	16	[Pro] Bounce Kick	[Pro] Bounce Kick	---	[Pro] Bounce Kick	Bounce Kick
	17	<-	<-	<-	<-	<-
	18	<-	<-	<-	<-	<-
	19	<-	<-	<-	<-	<-
	20	HipHop Kick 2	TR-909 Kick 2	---	Fat Kick	---
	21	HipHop Kick 1	Fat Kick	---	Dance Kick	---
		:	:	:	:	:
		:	:	:	:	:
		:	:	:	:	:
	95	Rock Snare Dry	HipHop Snare 1	[L] Room Kick 2	LoFi Snare 2	---
	96	LoFi Snare 1	HipHop Snare 2	[L] Room Kick 1 *	Jungle Snare	---
	97	[Pro] Techno Hit	[Pro] Techno Hit	[L] Room Crash Cymbal	[Pro] Techno Hit	Techno Hit
	98	[Pro] Philly Hit *	[Pro] Philly Hit *	[L] Room Snare 1	[Pro] Philly Hit	Philly Hit *
	99	[Pro] Impact Hit *	[Pro] Impact Hit *	[L] Room Ride Cymbal	[Pro] Impact Hit	Impact Hit *
	100	[Pro] Lo-Fi Rave *	[Pro] Lo-Fi Rave *	[L] Room Snare 2	[Pro] Lo-Fi Rave	Lo-Fi Rave *
	101	[Pro] Bam Hit	[Pro] Bam Hit	[L] Room Low Tom	[Pro] Bam Hit	Bam Hit
	102	[Pro] Bim Hit	[Pro] Bim Hit	[L] Room Closed Hi-Hat [EXC8]	[Pro] Bim Hit	Bim Hit
	103	[Pro] Tape Rewind	[Pro] Tape Rewind	[L] Room Mid Tom	[Pro] Tape Rewind	Tape Rewind
	104	[Pro] Phonograph Noise	[Pro] Phonograph Noise	[L] Room Ride Bell	[Pro] Phonograph Noise	Phonograph Noise
	105	[88] Power Snare 1	[88] Power Snare 1	[L] Room High Tom	[88] Power Snare 1	[88] Power Snare 1
	106	[88] Dance Snare 1	[88] Dance Snare 1	[L] Room Open Hi-Hat [EXC8]	[88] Dance Snare 1	[88] Dance Snare 1
	107	[88] Dance Snare 2	[88] Dance Snare 2	[R] Room Kick 2	[88] Dance Snare 2	[88] Dance Snare 2
C8	108	[88] Disco Snare	[88] Disco Snare	[R] Room Kick 1	[88] Disco Snare	[88] Disco Snare
	109	[88] Electric Snare 2	[88] Electric Snare 2	[R] Room Crash Cymbal	[88] Electric Snare 2	[88] Electric Snare 2
	110	[55] Electric Snare	[55] Electric Snare	[R] Room Snare 1	[55] Electric Snare	[55] Electric Snare
	111	[88] Electric Snare 3 *	[88] Electric Snare 3 *	[R] Room Ride Cymbal	[88] Electric Snare 3	[88] Electric Snare 3 *
	112	[Pro] TR-606 Snare 2	[Pro] TR-606 Snare 2	[R] Room Snare 2	[Pro] TR-606 Snare 2	TR-606 Snare 2
	113	[Pro] TR-707 Snare 1	[Pro] TR-707 Snare 1	[R] Room Low Tom *	[Pro] TR-707 Snare 1	TR-707 Snare 1
	114	[88] TR-808 Snare 2	[88] TR-808 Snare 2	[R] Room Closed Hi-Hat [EXC9]	[88] TR-808 Snare 2	[88] TR-808 Snare 2
	115	[88] TR-808 Snare 1 *	[88] TR-808 Snare 1 *	[R] Room Mid Tom *	[88] TR-808 Snare 1	[88] TR-808 Snare 1 *
	116	[Pro] TR-808 Snare 2	[Pro] TR-808 Snare 2	[R] Room Ride Bell	[Pro] TR-808 Snare 2	TR-808 Snare 2
	117	[88] TR-909 Snare 1	[88] TR-909 Snare 1	[R] Room High Tom	[88] TR-909 Snare 1	[88] TR-909 Snare 1
	118	[88] TR-909 Snare 2 *	[88] TR-909 Snare 2 *	[R] Room Open Hi-Hat [EXC9]	[88] TR-909 Snare 2	[88] TR-909 Snare 2 *
	119	[Pro] TR-909 Snare 1	[Pro] TR-909 Snare 1	---	[Pro] TR-909 Snare 1	TR-909 Snare 1
C9	120	[Pro] TR-909 Snare 2	[Pro] TR-909 Snare 2	---	[Pro] TR-909 Snare 2	TR-909 Snare 2
	121	[Pro] Rap Snare	[Pro] Rap Snare	---	[Pro] Rap Snare	Rap Snare
	122	[Pro] Jungle Snare	[Pro] Jungle Snare	---	[Pro] Jungle Snare	Jungle Snare
	123	[Pro] House Snare 1	[Pro] House Snare 1	---	[Pro] House Snare 1	House Snare 1
	124	[88] House Snare *	[88] House Snare *	---	[88] House Snare	[88] House Snare *
	125	[Pro] House Snare 2	[Pro] House Snare 2	---	[Pro] House Snare 2	House Snare 2
	126	[Pro] Voice Tah	[Pro] Voice Tah	---	[Pro] Voice Tah	Voice Tah
	127	[88] Slappy *	[88] Slappy *	---	[88] Slappy	[88] Slappy *

[Pro] : Comme les sons de percussion du SC-8850
[88] : Comme les sons de percussion du SC-88
[55] : Comme les sons de percussion due SC-55
[EXC] : Des sons de percussion de même numéro ne seront pas entendus ensemble.

PC : Numéro de programme (numéro de kit rythmique)
<– : Comme les sons de percussion de "STANDARD1"(PC1).
--- : Pas de son
* : Sons créés avec 2 voix

Kit rythmique SC-8850 (11)

* *Les notes 0–21 et 95–127 se présentent comme suit.*

	Note	PC 27 DANCE	PC 28 CR-78 [Pro] / PC 29 TR-606 [Pro] / PC 30 TR-707 [Pro] / PC 31 TR-909 [Pro]	PC 33 JAZZ	PC 34 JAZZ L/R	PC 41 BRUSH [Pro]
C-1	0	[88] Electric Kick 2	[88] Electric Kick 2	<–	---	<–
	1	[88] Electric Kick 1 *	[88] Electric Kick 1 *	<–	---	<–
	2	[Pro] CR-78 Kick 1	CR-78 Kick 1	<–	---	<–
	3	[Pro] CR-78 Kick 2	CR-78 Kick 2	<–	---	<–
	4	[Pro] TR-606 Kick1	TR-606 Kick1	<–	---	<–
	5	TR-707 Kick 1	TR-707 Kick 1	<–	---	<–
	6	[55] TR-808 Kick	[55] TR-808 Kick	<–	---	<–
	7	[88] TR-808 Kick	[88] TR-808 Kick	<–	---	<–
	8	TR-808 Kick 2	TR-808 Kick 2	<–	---	<–
	9	[88] TR-909 Kick	[88] TR-909 Kick	<–	---	<–
	10	[88] Dance Kick	[88] Dance Kick	<–	---	<–
	11	[Pro] Hip-Hop Kick 2	Hip-Hop Kick 2	<–	---	<–
C0	12	[Pro] TR-909 Kick 1 *	TR-909 Kick 1 *	<–	---	<–
	13	[Pro] Hip-Hop Kick 3	Hip-Hop Kick 3	<–	---	<–
	14	[Pro] Jungle Kick 1	Jungle Kick 1	<–	---	<–
	15	[Pro] Techno Kick 1	Techno Kick 1	<–	---	<–
	16	[Pro] Bounce Kick	Bounce Kick	<–	---	<–
	17	<–	<–	<–	<–	<–
	18	<–	<–	<–	<–	<–
	19	<–	<–	<–	<–	<–
	20	TR-909 Kick 2	---	Brush Kick 2	---	---
	21	TR-909 Kick 1	---	Brush Kick 1 *	---	---
		:	:	:	:	:
		:	:	:	:	:
		:	:	:	:	:
	95	HipHop Snare 1	---	---	[L] Jazz Kick 2	---
	96	Hip-Hop Snare 2	---	---	[L] Jazz Kick 1	---
	97	[Pro] Techno Hit	Techno Hit	---	[L] Jazz Crash Cymbal	---
	98	[Pro] Philly Hit *	Philly Hit *	Brush Tap 2	[L] Jazz Snare 1	---
	99	[Pro] Impact Hit *	Impact Hit *	Brush Slap 2	[L] Jazz Ride Cymbal	---
	100	[Pro] Lo-Fi Rave *	Lo-Fi Rave *	[88] Brush Tap 1	[L] Jazz Snare 2	[88] Brush Tap 1
	101	[Pro] Bam Hit	Bam Hit	[88] Brush Tap 2	[L] Jazz Low Tom	[88] Brush Tap 2
	102	[Pro] Bim Hit	Bim Hit	[88] Brush Slap 1	[L] Jazz Closed Hi-Hat [EXC8]	[88] Brush Slap 1
	103	[Pro] Tape Rewind	Tape Rewind	[88] Brush Slap 2	[L] Jazz Mid Tom	[88] Brush Slap 2
	104	[Pro] Phonograph Noise	Phonograph Noise	[88] Brush Slap 3	[L] Jazz Ride Bell	[88] Brush Slap 3
	105	[88] Power Snare 1	[88] Power Snare 1	[88] Brush Swirl 1	[L] Jazz High Tom	[88] Brush Swirl 1
	106	[88] Dance Snare 1	[88] Dance Snare 1	[88] Brush Swirl 2	[L] Jazz Open Hi-Hat [EXC8]	[88] Brush Swirl 2
	107	[88] Dance Snare 2	[88] Dance Snare 2	[88] Brush Long Swirl	[R] Jazz Kick 2	[88] Brush Long Swirl
C8	108	[88] Disco Snare	[88] Disco Snare	[88] Jazz Snare 1	[R] Jazz Kick 1	[88] Jazz Snare 1
	109	[88] Electric Snare 2	[88] Electric Snare 2	[88] Jazz Snare 2	[R] Jazz Crash Cymbal	[88] Jazz Snare 2
	110	[55] Electric Snare	[55] Electric Snare	[88] Standard 1 Snare1	[R] Jazz Snare 1	[88] Standard 1 Snare1
	111	[88] Electric Snare 3 *	[88] Electric Snare 3 *	[88] Standard 1 Snare2	[R] Jazz Ride Cymbal	[88] Standard 1 Snare2
	112	[Pro] TR-606 Snare 2	TR-606 Snare 2	[88] Standard 2 Snare1	[R] Jazz Snare 2	[88] Standard 2 Snare1
	113	[Pro] TR-707 Snare 1	TR-707 Snare 1	[88] Standard 2 Snare2	[R] Jazz Low Tom	[88] Standard 2 Snare2
	114	[88] TR-808 Snare 2	[88] TR-808 Snare 2	[55] Snare Drum 2	[R] Jazz Closed Hi-Hat [EXC9]	[55] Snare Drum 2
	115	[88] TR-808 Snare 1 *	[88] TR-808 Snare 1 *	[Pro] Standard 1 Snare 1	[R] Jazz Mid Tom	Standard 1 Snare 1
	116	[Pro] TR-808 Snare 2	TR-808 Snare 2	[Pro] Standard 1 Snare 2	[R] Jazz Ride Bell	Standard 1 Snare 2
	117	[88] TR-909 Snare 1	[88] TR-909 Snare 1	[Pro] Standard 1 Snare 3	[R] Jazz High Tom	Standard 1 Snare 3
	118	[88] TR-909 Snare 2 *	[88] TR-909 Snare 2 *	[88] Room Snare 1	[R] Jazz Open Hi-Hat [EXC9]	[88] Room Snare 1
	119	[Pro] TR-909 Snare 1	TR-909 Snare 1	[88] Room Snare 2	---	[88] Room Snare 2
C9	120	[Pro] TR-909 Snare 2	TR-909 Snare 2	[88] Power Snare 1	---	[88] Power Snare 1
	121	[Pro] Rap Snare	Rap Snare	[88] Power Snare 2	---	[88] Power Snare 2
	122	[Pro] Jungle Snare	Jungle Snare	[88] Gated Snare	---	[88] Gated Snare
	123	[Pro] House Snare 1	House Snare 1	[88] Dance Snare 1	---	[88] Dance Snare 1
	124	[88] House Snare *	[88] House Snare *	[88] Dance Snare 2	---	[88] Dance Snare 2
	125	[Pro] House Snare 2	House Snare 2	[88] Disco Snare	---	[88] Disco Snare
	126	[Pro] Voice Tah	Voice Tah	[88] Electric Snare 2	---	[88] Electric Snare 2
	127	[88] Slappy *	[88] Slappy *	[88] Electric Snare 3 *	---	[88] Electric Snare 3 *

Kit rythmique SC-8850 (12)

** Les notes 0–21 et 95–127 se présentent comme suit.*

Note	PC 42 BRUSH 2	PC 43 BRUSH 2 L/R	PC 49 ORCHESTRA [Pro]	PC 50 ETHNIC [Pro]	PC 51 KICK & SNARE [Pro] / PC 52 KICK & SNARE 2
C-1 0	<-	---	<-	---	---
1	<-	---	<-	---	---
2	<-	---	<-	---	---
3	<-	---	<-	---	---
4	<-	---	<-	---	---
5	<-	---	<-	---	---
6	<-	---	<-	---	---
7	<-	---	<-	---	---
8	<-	---	<-	---	---
9	<-	---	<-	---	---
10	<-	---	<-	---	---
11	<-	---	<-	---	---
C0 12	<-	---	<-	---	---
13	<-	---	<-	---	---
14	<-	---	<-	---	---
15	<-	---	<-	---	---
16	<-	---	<-	---	---
17	<-	<-	<-	---	---
18	<-	<-	<-	---	---
19	<-	<-	<-	---	---
20	Jazz Kick 2	---	---	---	---
21	Jazz Kick 1	---	---	---	---
	:	:	:	:	:
	:	:	:	:	:
	:	:	:	:	:
95	---	[L] Brush Kick 2	---	Cabasa Up	[Pro] Rap Snare
96	---	[L] Brush Kick 1 *	---	Cabasa Down	[Pro] Hip-Hop Snare 2
97	---	[L] Brush Crash Cymbal	Applause 2 *	Claves	[Pro] Jungle Snare 1
98	Jazz Snare 1	[L] Brush Tap 2	Small Club 1 *	High Wood Block	[Pro] Jungle Snare 2
99	Jazz Snare 2	[L] Brush Ride Cymbal	[55] Timpani D#	Low Wood Block	[Pro] Techno Snare 1
100	[88] Brush Tap 1	[L] Brush Slap 2	[55] Timpani E	---	[Pro] Techno Snare 2
101	[88] Brush Tap 2	[L] Brush Low Tom	[55] Timpani F	---	[Pro] House Snare 2
102	[88] Brush Slap 1	[L] Brush Closed Hi-Hat [EXC8]	[55] Timpani F#	---	[Pro] CR-78 Snare 1
103	[88] Brush Slap 2	[L] Brush Mid Tom	[55] Timpani G	---	[Pro] CR-78 Snare 2
104	[88] Brush Slap 3	[L] Brush Ride Bell	[55] Timpani G#	---	[Pro] TR-606 Snare 1
105	[88] Brush Swirl 1	[L] Brush High Tom	[55] Timpani A	---	[Pro] TR-606 Snare 2
106	[88] Brush Swirl 2	[L] Brush Open Hi-Hat [EXC8]	[55] Timpani A#	---	[Pro] TR-707 Snare 1
107	[88] Brush Long Swirl	[R] Brush Kick 2	[55] Timpani B	---	[Pro] TR-707 Snare 2
C8 108	[88] Jazz Snare 1	[R] Brush Kick 1	[55] Timpani c	---	[Pro] Standard 3 Snare 2
109	[88] Jazz Snare 2	[R] Brush Crash Cymbal	[55] Timpani c#	---	[Pro] TR-808 Snare 2
110	[88] Standard 1 Snare1	[R] Brush Tap 2	[55] Timpani d	---	[Pro] TR-909 Snare 1
111	[88] Standard 1 Snare2	[R] Brush Ride Cymbal	[55] Timpani d#	---	[Pro] TR-909 Snare 2
112	[88] Standard 2 Snare1	[R] Brush Slap 2	[55] Timpani e	---	---
113	[88] Standard 2 Snare2	[R] Brush Low Tom	[55] Timpani f	---	---
114	[55] Snare Drum 2	[R] Brush Closed Hi-Hat [EXC9]	---	---	---
115	[Pro] Standard 1 Snare 1	[R] Brush Mid Tom	---	---	---
116	[Pro] Standard 1 Snare 2	[R] Brush Ride Bell	---	---	---
117	[Pro] Standard 1 Snare 3	[R] Brush High Tom	---	---	---
118	[88] Room Snare 1	[R] Brush Open Hi-Hat [EXC9]	---	---	---
119	[88] Room Snare 2	---	---	---	---
C9 120	[88] Power Snare 1	---	---	---	---
121	[88] Power Snare 2	---	---	---	---
122	[88] Gated Snare	---	---	---	---
123	[88] Dance Snare 1	---	---	---	---
124	[88] Dance Snare 2	---	---	---	---
125	[88] Disco Snare	---	---	---	---
126	[88] Electric Snare 2	---	---	---	---
127	[88] Electric Snare 3 *	---	---	---	---

[Pro] : Comme les sons de percussion du SC-8850
[88] : Comme les sons de percussion du SC-88
[55] : Comme les sons de percussion due SC-55
[EXC] : Des sons de percussion de même numéro ne seront pas entendus ensemble.
PC : Numéro de programme (numéro de kit rythmique)
<– : Comme les sons de percussion de "STANDARD1"(PC1).
--- : Pas de son
* : Sons créés avec 2 voix

Kit rythmique SC-8850 (13)

* *Les notes 0–21 et 95–127 se présentent comme suit.*

		PC 57 SFX	[Pro]	PC 60 RHYTHM FX 3
C-1	0	---		---
	1	---		---
	2	---		---
	3	---		---
	4	---		---
	5	---		---
	6	---		---
	7	---		---
	8	---		---
	9	---		---
	10	---		---
	11	---		---
C0	12	---		---
	13	---		---
	14	---		---
	15	---		---
	16	---		---
	17	---		Reverse Bass Mute Noise
	18	---		Reverse Bass Touch Noise
	19	---		Reverse Bass Attack Noise
	20	---		Reverse Clean Guitar Cut Noise Up
	21	MC-500 Beep 1		Reverse Clean Guitar Cut Noise Down
		:		:
		:		:
		:		:
	95	Big Shot	*	Reverse Clap Hit
	96	Percussion Bang	*	Reverse Boeeeen
	97	---		Reverse Bounce
	98	---		Reverse CD Tray
	99	---		Reverse Drill
	100	---		Reverse Glass Stir
	101	---		Reverse Ice Ring
	102	---		Reverse Industry Hit
	103	---		Reverse Scratch 4
	104	---		Reverse Scratch 5
	105	---		Reverse Scratch 6
	106	---		Reverse Scratch 7
	107	---		Reverse Seal
C8	108	---		Reverse Stab! 1
	109	---		Reverse Stab! 2
	110	---		Reverse Sword Boom
	111	---		Reverse Sword Cross
	112	---		Reverse Thrill Hit
	113	---		Reverse Audio Switch
	114	---		Reverse Keyboard Typing 1
	115	---		Reverse Keyboard Typing 2
	116	---		Reverse Keyboard Typing 3
	117	---		Reverse Keyboard Typing 4
	118	---		Reverse Keyboard Typing 5
	119	---		Reverse Keyboard Typing 6
C9	120	---		---
	121	---		---
	122	---		---
	123	---		---
	124	---		---
	125	---		---
	126	---		---
	127	---		---

Kit rythmique SC-88Pro (1)

* *A propos des notes 0-19 et 97-127, référez-vous en p.207.*

	Note	PC1 STANDARD 1		PC2 STANDARD 2	[88]	PC3 STANDARD 3		PC9 ROOM	[88]	PC10 Hip-Hop	
	21	MC-500 Beep 1		<-		<-		<-		<-	
	22	MC-500 Beep 2		<-		<-		<-		<-	
	23	Concert SD		<-		<-		<-		<-	
C1	24	Snare Roll		<-		<-		<-		<-	
	25	Finger Snap 2		Finger Snap		<-		Finger Snap		<-	
	26	High Q		<-		<-		<-		<-	
	27	Slap		<-		<-		<-		<-	
	28	Scratch Push	[EXC7]	<-		<-		<-		Scratch Push 2	[EXC7]
	29	Scratch Pull	[EXC7]	<-		<-		<-		Scratch Pull 2	[EXC7]
	30	Sticks		<-		<-		<-		<-	
	31	Square Click		<-		<-		<-		<-	
	32	Metronome Click		<-		<-		<-		<-	
	33	Metronome Bell		<-		<-		<-		<-	
	34	Standard 1 Kick 2		Standard 2 Kick 2		Standard 3 Kick 2		Room Kick 2		Hip-Hop Kick 2	
	35	Standard 1 Kick 1		Standard 2 Kick 1		[RND] Kick		Room Kick 1		Hip-Hop Kick 1	
C2	36	Side Stick		<-		<-		<-		TR-808 Rim Shot	
	37	Standard 1 Snare 1		Standard 2 Snare 1		[RND] Snare		Room Snare 1		Rap Snare	
	38	TR-909 Hand Clap		Hand Clap		[RND] Hand Clap	*	Hand Clap		<-	
	39	Standard 1 Snare 2		Standard 2 Snare 2		Standard 3 Snare 2		Room Snare 2		Hip-Hop Snare 2	
	40	Low Tom 2	*	<-		<-		Room Low Tom 2	*	TR-909 Low Tom 2	
	41	Closed Hi-Hat	[EXC1]	Closed Hi-Hat	[EXC1]	[RND] Closed Hi-Hat	[EXC1]	Closed Hi-Hat 3	[EXC1]	Room Closed Hi-Hat	[EXC1]
	42	Low Tom 1	*	<-		<-		Room Low Tom 1	*	TR-909 Low Tom 1	
	43	Pedal Hi-Hat	[EXC1]	Pedal Hi-Hat	[EXC1]	[RND] Pedal Hi-Hat	[EXC1]	Pedal Hi-Hat	[EXC1]	Pedal Hi-Hat	[EXC1]
	44	Mid Tom 2	*	<-		<-		Room Mid Tom 2	*	TR-909 Mid Tom 2	
	45	Open Hi-Hat	[EXC1]	Open Hi-Hat	[EXC1]	[RND] Open Hi-Hat	[EXC1]	Open Hi-Hat 3	[EXC1]	Room Open Hi-Hat	[EXC1]
	46	Mid Tom 1	*	<-		<-		Room Mid Tom 1	*	TR-909 Mid Tom 1	
	47	High Tom 2	*	<-		<-		Room High Tom 2	*	TR-909 High Tom 2	
C3	48	Crash Cymbal1		<-		[RND] Crash Cymbal		<-		TR-909 Crash Cymbal	
	49	High Tom 1	*	<-		<-		Room High Tom 1	*	TR-909 High Tom 1	
	50	Ride Cymbal 1		<-		[RND] Ride Cymbal 1	*	<-		<-	
	51	Chinese Cymbal		<-		<-		<-		Reverse Cymbal	
	52	Ride Bell		<-		[RND] Ride Bell 1		<-		<-	
	53	Tambourine		<-		<-		<-		Shake Tambourine	
	54	Splash Cymbal		<-		<-		<-		<-	
	55	Cowbell		<-		<-		<-		TR-808 Cowbell	
	56	Crash Cymbal 2		<-		<-		<-		<-	
	57	Vibra-slap		<-		<-		<-		<-	
	58	Ride Cymbal 2		<-		[RND] Ride Cymbal 2	*	<-		<-	
	59	High Bongo		<-		<-		<-		<-	
C4	60	Low Bongo		<-		<-		<-		<-	
	61	Mute High Conga		<-		<-		<-		<-	
	62	Open High Conga		<-		<-		<-		<-	
	63	Low Conga		<-		<-		<-		<-	
	64	High Timbale		<-		<-		<-		<-	
	65	Low Timbale		<-		<-		<-		<-	
	66	High Agogo		<-		<-		<-		<-	
	67	Low Agogo		<-		<-		<-		<-	
	68	Cabasa		<-		<-		<-		<-	
	69	Maracas		<-		<-		<-		TR-808 Maracas	
	70	Short High Whistle	[EXC2]	<-		<-		<-		<-	
	71	Long Low Whistle	[EXC2]	<-		<-		<-		<-	
C5	72	Short Guiro	[EXC3]	<-		<-		<-		<-	
	73	Long Guiro	[EXC3]	<-		<-		<-		CR-78 Guiro	[EXC3]
	74	Claves		<-		<-		<-		TR-808 Claves	
	75	High Wood Block		<-		<-		<-		<-	
	76	Low Wood Block		<-		<-		<-		<-	
	77	Mute Cuica	[EXC4]	<-		<-		<-		High Hoo	[EXC4]
	78	Open Cuica	[EXC4]	<-		<-		<-		Low Hoo	[EXC4]
	79	Mute Triangle	[EXC5]	<-		<-		<-		Mute Triangle	
	80	Open Triangle	[EXC5]	<-		<-		<-		Open Triangle	
	81	Shaker		<-		<-		<-		TR-626 Shaker	
	82	Jingle Bell		<-		<-		<-		<-	
	83	Bell Tree		Bar Chimes		<-		<-		<-	
C6	84	Castanets		<-		<-		<-		<-	
	85	Mute Surdo	[EXC6]	<-		<-		<-		<-	
	86	Open Surdo	[EXC6]	<-		<-		<-		<-	
	87	Applause 2	*	<-		<-		<-		Small Club 1	*
	88	---		---		---		---		---	
	89	---		---		---		---		---	
	90	---		---		---		---		---	
	91	---		---		---		---		---	
	92	---		---		---		---		---	
	93	---		---		---		---		---	
	94	---		---		---		---		---	
	95	---		---		---		---		---	
C7	96										

[Pro] : Comme les sons de percussion du SC-8850
[88] : Comme les sons de percussion du SC-88
[55] : Comme les sons de percussion due SC-55
[EXC] : Des sons de percussion de même numéro ne seront pas entendus ensemble.
PC : Numéro de programme (numéro de kit rythmique)
<– : Comme les sons de percussion de "STANDARD1"(PC1).
--- : Pas de son
* : Sons créés avec 2 voix

Kit rythmique SC-88Pro (2)

** A propos des notes 0-19 et 97-127, référez-vous en p.207.*

Note		PC 11 JUNGLE		PC 12 TECHNO		PC 17 POWER		PC 25 ELECTRONIC	[88]	PC 26 TR-808	
22		<–		<–		<–		<–		<–	
23		<–		<–		<–		<–		<–	
24	C1	<–		<–		<–		<–		<–	
25		<–		<–		<–		<–		<–	
26		<–		<–		<–		Finger Snap 2		<–	
27		<–		<–		<–		<–		<–	
28		<–		<–		<–		<–		<–	
29		Scratch Push 2	[EXC7]	Scratch Push 2	[EXC7]	<–	[EXC7]	Scratch Push 2	[EXC7]	Scratch Push 2	[EXC7]
30		Scratch Pull 2	[EXC7]	Scratch Pull 2	[EXC7]	<–	[EXC7]	Scratch Pull 2	[EXC7]	Scratch Pull 2	[EXC7]
31		<–		<–		<–		<–		<–	
32		<–		<–		<–		<–		<–	
33		<–		<–		<–		<–		<–	
34		<–		<–		<–		<–		<–	
35		Jungle Kick 2		Techno Kick 2		Power Kick 2		Electric Kick 2		TR-808 Kick 2	
36	C2	Jungle Kick 1		Techno Kick 1		Power Kick 1		Electric Kick 1	*	TR-808 Kick 1	
37		<–		TR-808 Rim Shot		<–		<–		TR-808 Rim Shot	
38		Jungle Snare 1		Techno Snare 1		Power Snare 1		Electric Snare 1		TR-808 Snare 1	
39		Hand Clap 2		TR-707 Hand Clap		Hand Clap		Hand Clap		Hand Clap	
40		Jungle Snare 2		Techno Snare 2		Power Snare 2		Electric Snare 2		TR-808 Snare 2	
41		TR-909 Low Tom 2		TR-808 Low Tom 2	*	Power Low Tom 2	*	Electric Low Tom 2	*	TR-808 Low Tom 2	*
42		TR-606 Closed Hi-Hat	[EXC1]	TR-707 Closed Hi-Hat	[EXC1]	<–		Closed Hi-Hat 2	[EXC1]	TR-808 Closed Hi-Hat 2	[EXC1]
43		TR-909 Low Tom 1		TR-808 Low Tom 1	*	Power Low Tom 1	*	Electric Low Tom 1	*	TR-808 Low Tom 1	*
44		Jungle Hi-Hat	[EXC1]	CR-78 Closed Hi-Hat	[EXC1]	<–		Pedal Hi-Hat	[EXC1]	TR-808 Closed Hi-Hat	[EXC1]
45		TR-909 Mid Tom 2		TR-808 Mid Tom 2	*	Power Mid Tom 2	*	Electric Mid Tom 2	*	TR-808 Mid Tom 2	*
46		TR-606 Open Hi-Hat	[EXC1]	TR-909 Open Hi-Hat	[EXC1]	<–		Open Hi-Hat 2	[EXC1]	TR-808 Open Hi-Hat	[EXC1]
47		TR-909 Mid Tom 1		TR-808 Mid Tom 1	*	Power Mid Tom 1	*	Electric Mid Tom 1	*	TR-808 Mid Tom 1	*
48	C3	TR-909 High Tom 2		TR-808 High Tom 2	*	Power High Tom 2	*	Electric High Tom 2	*	TR-808 High Tom 2	*
49		TR-808 Crash Cymbal		TR-909 Crash Cymbal		<–		<–		TR-808 Crash Cymbal	
50		TR-909 High Tom 1		TR-808 High Tom 1	*	Power High Tom 1	*	Electric High Tom 1	*	TR-808 High Tom 1	*
51		<–		<–		<–		<–		TR-606 Ride Cymbal	
52		Reverse Cymbal		Reverse Cymbal		<–		Reverse Cymbal		<–	
53		<–		<–		<–		<–		<–	
54		Shake Tambourine		Shake Tambourine		<–		<–		CR-78 Tambourine	
55		<–		<–		<–		<–		<–	
56		TR-808 Cowbell		TR-808 Cowbell		<–		<–		TR-808 Cowbell	
57		<–		TR-909 Crash Cymbal		<–		<–		TR-909 Crash Cymbal	
58		<–		<–		<–		<–		<–	
59		<–		<–		<–		<–		Ride Cymbal 2	
60	C4	<–		CR-78 High Bongo		<–		<–		CR-78 High Bongo	
61		<–		CR-78 Low Bongo		<–		<–		CR-78 Low Bongo	
62		<–		TR-808 High Conga		<–		<–		TR-808 High Conga	
63		<–		TR-808 Mute Conga		<–		<–		TR-808 Mute Conga	
64		<–		TR-808 Low Conga		<–		<–		TR-808 Low Conga	
65		<–		<–		<–		<–		<–	
66		<–		<–		<–		<–		<–	
67		<–		<–		<–		<–		<–	
68		<–		<–		<–		<–		<–	
69		<–		<–		<–		<–		<–	
70		TR-808 Maracas		TR-808 Maracas		<–		<–		TR-808 Maracas	
71		<–		<–		<–		<–		<–	
72	C5	<–		<–		<–		<–		<–	
73		<–		<–		<–		<–		<–	
74		CR-78 Guiro	[EXC3]	CR-78 Guiro	[EXC3]	<–		<–		CR-78 Guiro	[EXC3]
75		TR-808 Claves		TR-808 Claves		<–		<–		TR-808 Claves	
76		<–		<–		<–		<–		<–	
77		<–		<–		<–		<–		<–	
78		High Hoo	[EXC4]	High Hoo	[EXC4]	<–		<–		High Hoo	[EXC4]
79		Low Hoo	[EXC4]	Low Hoo	[EXC4]	<–		<–		Low Hoo	[EXC4]
80		Mute Triangle		Mute Triangle		<–		<–		Mute Triangle	
81		Open Triangle		Open Triangle		<–		<–		Open Triangle	
82		TR-626 Shaker		TR-626 Shaker		<–		<–		TR-626 Shaker	
83		<–		<–		<–		<–		<–	
84	C6	<–		<–		<–		<–		<–	
85		<–		<–		<–		<–		<–	
86		<–		<–		<–		<–		<–	
87		<–		<–		<–		<–		<–	
88		Small Club 1	*	<–		<–		Small Club 1	*	Small Club 1	*
89		---		---		---		---		---	
90		---		---		---		---		---	
91		---		---		---		---		---	
92		----		---		---		---		---	
93		---		---		---		---		---	
94		---		---		---		---		---	
95		---		---		---		---		---	
96	C7	---		---		---		---		---	

Kit rythmique SC-88Pro (3)

* *A propos des notes 0-19 et 97-127, référez-vous en p.207.*

Note	PC 27 DANCE		PC 28 CR-78		PC 29 TR-606		PC 30 TR-707	
22	<–		<–		<–		<–	
23	<–		<–		<–		<–	
C1 24	<–		<–		<–		<–	
25	<–		<–		<–		<–	
26	Finger Snap 2		<–		<–		<–	
27	<–		<–		<–		<–	
28	<–		<–		<–		<–	
29	Scratch Push 2	[EXC7]	Scratch Push 2	[EXC7]	Scratch Push 2	[EXC7]	Scratch Push 2	[EXC7]
30	Scratch Pull 2	[EXC7]	Scratch Pull 2	[EXC7]	Scratch Pull 2	[EXC7]	Scratch Pull 2	[EXC7]
31	<–		<–		<–		<–	
32	<–		<–		<–		<–	
33	<–		<–		<–		<–	
34	<–		<–		<–		<–	
35	TR-909 Comp Kick		CR-78 Kick 2		CR-78 Kick 2		TR-707 Kick 2	
C2 36	Electric Kick 2		CR-78 Kick 1		TR-606 Kick 1		TR-707 Kick 1	
37	<–		CR-78 Rim Shot		CR-78 Rim Shot		TR-707 Rim Shot	
38	House Snare		CR-78 Snare 1		TR-606 Snare 1		TR-707 Snare 1	
39	<–		TR-707 Hand Clap		TR-707 Hand Clap		TR-707 Hand Clap	
40	Dance Snare 2		CR-78 Snare 2		TR-606 Snare 2		TR-707 Snare 2	
41	Electric Low Tom 2	*	CR-78 Low Tom 2	*	TR-606 Low Tom 2		TR-707 Low Tom 2	*
42	CR-78 Closed Hi-Hat	[EXC1]	CR-78 Closed Hi-Hat	[EXC1]	TR-606 Closed Hi-Hat	[EXC1]	TR-707 Closed Hi-Hat	[EXC1]
43	Electric Low Tom 1	*	CR-78 Low Tom 1	*	TR-606 Low Tom 1		TR-707 Low Tom 1	*
44	TR-808 Closed Hi-Hat 2	[EXC1]	TR-606 Closed Hi-Hat	[EXC1]	TR-606 Closed Hi-Hat	[EXC1]	TR-707 Closed Hi-Hat	[EXC1]
45	Electric Mid Tom 2	*	CR-78 Mid Tom 2	*	TR-606 Mid Tom 2		TR-707 Mid Tom 2	*
46	CR-78 Open Hi-Hat	[EXC1]	CR-78 Open Hi-Hat	[EXC1]	TR-606 Open Hi-Hat	[EXC1]	TR-707 Open Hi-Hat	[EXC1]
47	Electric Mid Tom 1	*	CR-78 Mid Tom 1	*	TR-606 Mid Tom 1		TR-707 Mid Tom 1	*
C3 48	Electric High Tom 2	*	CR-78 High Tom 2	*	TR-606 High Tom 2		TR-707 High Tom 2	*
49	TR-808 Crash Cymbal		TR-808 Crash Cymbal		TR-808 Crash Cymbal		TR-909 Crash Cymbal	
50	Electric High Tom 1	*	CR-78 High Tom 1	*	TR-606 High Tom 1		TR-707 High Tom 1	*
51	TR-606 Ride Cymbal		TR-606 Ride Cymbal		TR-606 Ride Cymbal		TR-909 Ride Cymbal	*
52	Reverse Cymbal		<–		<–		<–	
53	<–		<–		<–		<–	
54	Shake Tambourine		CR-78 Tambourine		CR-78 Tambourine		Tambourine 2	
55	<–		<–		<–		<–	
56	TR-808 Cowbell		CR-78 Cowbell		CR-78 Cowbell		TR-808 Cowbell	
57	<–		TR-909 Crash Cymbal		TR-909 Crash Cymbal		<–	
58	<–		<–		<–		<–	
59	<–		Ride Cymbal Edge		Ride Cymbal Edge		Ride Cymbal Edge	
C4 60	<–		CR-78 High Bongo		CR-78 High Bongo		<–	
61	<–		CR-78 Low Bongo		CR-78 Low Bongo		<–	
62	<–		TR-808 High Conga		TR-808 High Conga		<–	
63	<–		TR-808 Mute Conga		TR-808 Mute Conga		<–	
64	<–		TR-808 Low Conga		TR-808 Low Conga		<–	
65	<–		<–		<–		<–	
66	<–		<–		<–		<–	
67	<–		<–		<–		<–	
68	<–		<–		<–		<–	
69	<–		<–		<–		<–	
70	<–		CR-78 Maracas		CR-78 Maracas		TR-808 Maracas	
71	<–		<–		<–		<–	
C5 72	<–		<–		<–		<–	
73	<–		<–		<–		<–	
74	<–		CR-78 Guiro	[EXC3]	CR-78 Guiro	[EXC3]	<–	
75	<–		CR-78 Claves		CR-78 Claves		<–	
76	<–		<–		<–		<–	
77	<–		<–		<–		<–	
78	High Hoo	[EXC4]	High Hoo	[EXC4]	High Hoo	[EXC4]	High Hoo	[EXC4]
79	Low Hoo	[EXC4]	Low Hoo	[EXC4]	Low Hoo	[EXC4]	Low Hoo	[EXC4]
80	Mute Triangle		CR-78 Metalic Beat 1	[EXC5]	CR-78 Metalic Beat 1	[EXC5]	Mute Triangle	
81	Open Triangle		CR-78 Metalic Beat 2	[EXC5]	CR-78 Metalic Beat 2	[EXC5]	Open Triangle	
82	TR-626 Shaker		TR-626 Shaker		TR-626 Shaker		TR-626 Shaker	
83	<–		<–		<–		<–	
C6 84	<–		<–		<–		<–	
85	<–		<–		<–		<–	
86	<–		<–		<–		<–	
87	<–		<–		<–		<–	
88	Small Club 1	*	Small Club 1	*	Small Club 1	*	Small Club 1	*
89	---		---		---		---	
90	---		---		---		---	
91	---		---		---		---	
92	---		---		---		---	
93	---		---		---		---	
94	---		---		---		---	
95	---		---		---		---	
C7 96	---		---		---		---	

[Pro] : Comme les sons de percussion du SC-8850
[88] : Comme les sons de percussion du SC-88
[55] : Comme les sons de percussion due SC-55
[EXC] : Des sons de percussion de même numéro ne seront pas entendus ensemble.
PC : Numéro de programme (numéro de kit rythmique)
<– : Comme les sons de percussion de "STANDARD1"(PC1).
--- : Pas de son
* : Sons créés avec 2 voix

Kit rythmique SC-88Pro (4)

* *A propos des notes 0-19 et 97-127, référez-vous en p.207.*

	PC 31 TR-909		PC 33 JAZZ		PC 41 BRUSH		PC 49 ORCHESTRA	[88]
22	<–		<–		<–		<–	
23	<–		<–		<–		<–	
C1 24	<–		<–		<–		<–	
25	<–		<–		<–		<–	
26	<–		Finger Snap 2		Finger Snap 2		Finger Snap	
27	<–		<–		<–		Closed Hi-Hat 2	[EXC1]
28	<–		<–		<–		Pedal Hi-Hat	[EXC1]
29	Scratch Push 2	[EXC7]	<–		<–		Open Hi-Hat 2	[EXC1]
30	Scratch Pull 2	[EXC7]	<–		<–		Ride Cymbal 1	
31	<–		<–		<–		<–	
32	<–		<–		<–		<–	
33	<–		<–		<–		<–	
34	<–		<–		<–		<–	
35	TR-909 Kick 2		Jazz Kick 2		Jazz Kick 2		Jazz Kick 1	
C2 36	TR-909 Kick 1	*	Jazz Kick 1		Jazz Kick 1		Concert BD 1	
37	TR-909 Rim		<–		<–		<–	
38	TR-909 Snare 1		Jazz Snare 1		Brush Tap 1		Concert SD	
39	<–		Hand Clap 2		Brush Slap 1		Castanets	
40	TR-909 Snare2		Jazz Snare 2		Brush Swirl 1		Concert SD	
41	TR-909 Low Tom 2		<–		Brush Low Tom 2	*	Timpani F	
42	TR-707 Closed Hi-Hat	[EXC1]	Closed Hi-Hat 2	[EXC1]	Brush Closed Hi-Hat	[EXC1]	Timpani F#	
43	TR-909 Low Tom 1		<–		Brush Low Tom 1	*	Timpani G	
44	TR-707 Closed Hi-Hat	[EXC1]	Pedal Hi-Hat	[EXC1]	Pedal Hi-Hat	[EXC1]	Timpani G#	
45	TR-909 Mid Tom 2		<–		Brush Mid Tom 2	*	Timpani A	
46	TR-909 Open Hi-Hat	[EXC1]	Open Hi-Hat 2	[EXC1]	Brush Open Hi-Hat	[EXC1]	Timpani A#	
47	TR-909 Mid Tom 1		<–		Brush Mid Tom 1	*	Timpani B	
C3 48	TR-909 High Tom 2		<–		Brush High Tom 2	*	Timpani c	
49	TR-909 Crash Cymbal		<–		Brush Crash Cymbal		Timpani c#	
50	TR-909 High Tom 1		<–		Brush High Tom 1	*	Timpani d	
51	TR-909 Ride Cymbal	*	Ride Cymbal Inner		Ride Cymbal Inner		Timpani d#	
52	<–		<–		<–		Timpani e	
53	<–		<–		Brush Ride Bell		Timpani f	
54	Tambourine 2		<–		<–		<–	
55	<–		<–		<–		<–	
56	TR-808 Cowbell		<–		<–		<–	
57	<–		<–		<–		Concert Cymbal 2	
58	<–		<–		<–		<–	
59	Ride Cymbal Edge		Ride Cymbal Edge		Ride Cymbal Edge		Concert Cymbal 1	
C4 60	<–		<–		<–		<–	
61	<–		<–		<–		<–	
62	<–		<–		<–		<–	
63	<–		<–		<–		<–	
64	<–		<–		<–		<–	
65	<–		<–		<–		<–	
66	<–		<–		<–		<–	
67	<–		<–		<–		<–	
68	<–		<–		<–		<–	
69	<–		<–		<–		<–	
70	TR-808 Maracas		<–		<–		<–	
71	<–		<–		<–		<–	
C5 72	<–		<–		<–		<–	
73	<–		<–		<–		<–	
74	CR-78 Guiro	[EXC3]	<–		<–		<–	
75	TR-808 Claves		<–		<–		<–	
76	<–		<–		<–		<–	
77	<–		<–		<–		<–	
78	High Hoo	[EXC4]	<–		<–		<–	
79	Low Hoo	[EXC4]	<–		<–		<–	
80	Mute Triangle		<–		<–		<–	
81	Open Triangle		<–		<–		<–	
82	TR-626 Shaker		<–		<–		<–	
83	<–		<–		<–		<–	
C6 84	<–		<–		<–		<–	
85	<–		<–		<–		<–	
86	<–		<–		<–		<–	
87	<–		<–		<–		<–	
88	<–		Applause	*	Applause	*	Applause	*
89	---		---		---		---	
90	---		---		---		---	
91	---		---		---		---	
92	---		---		---		---	
93	---		---		---		---	
94	---		---		---		---	
95	---		---		---		---	
C7 96	---		---		---		---	

Kit rythmique SC-88Pro (5)

** A propos des notes 0-19 et 97-127, référez-vous en p.207.*

Note	PC 50 ETHNIC	[88]	PC 51 KICK & SNARE	[88]	PC 53 ASIA		PC 54 CYMBAL&CLAPS	
25	Finger Snap		CR-78 Kick 1		Gamelan Gong 1		---	
26	Tambourine		CR-78 Kick 2		Gamelan Gong 2		---	
27	Castanets		TR-606 Kick		Gamelan Gong 3		---	
28	Crash Cymbal 1		TR-707 Kick		Gamelan Gong 4		---	
29	Snare Roll		TR-808 Kick 1		Gamelan Gong 5		---	
30	Concert SD		TR-909 Kick 1		Gamelan Gong 6		---	
31	Concert Cymbal		TR-909 Kick 2	*	Gamelan Gong 7		---	
32	Concert BD 1		Hip-Hop Kick 2		Gamelan Gong 8		Reverse Open Hi-Hat	
33	Jingle Bell		Hip-Hop Kick 1		Gamelan Gong 9		Reverse Closed Hi-Hat 1	
34	Bell Tree		Jungle Kick 2		Gamelan Gong 10		Reverse Closed Hi-Hat 2	
35	Bar Chimes		Jungle Kick 1		Gender 1		Jungle Hi-Hat	[EXC1]
C2 36	Wadaiko	*	Techno Kick 2		Gender 2		[55] Closed Hi-Hat	[EXC1]
37	Wadaiko Rim	*	Techno KicK 1		Gender 3		[88] Closed Hi-Hat 2	[EXC1]
38	Shime Taiko		Standard 1 Kick 2		Gender 4		[88] Closed Hi-Hat 3	[EXC1]
39	Atarigane		Standard 1 Kick 1		Gender 5		Closed Hi-Hat 4	[EXC1]
40	Hyoushigi		[88] Standard 1 Kick 1		Bonang 1		Closed Hi-Hat	[EXC1]
41	Ohkawa		[88] Standard 1 Kick 2		Bonang 2		TR-707 Closed Hi-Hat	[EXC1]
42	High Kotsuzumi		[88] Standard 2 Kick 1		Bonang 3		TR-606 Closed Hi-Hat	[EXC1]
43	Low Kotsuzumi		[88] Standard 2 Kick 2		Bonang 4		[88] TR-808 Closed Hi-Hat	[EXC1]
44	Ban Gu		[55] Kick Drum1		Bonang 5		TR-808 Closed Hi-Hat	[EXC1]
45	Big Gong		[55] Kick Drum 2		Rama Cymbal Low		CR-78 Closed Hi-Hat	[EXC1]
46	Small Gong		[88] Soft Kick		Rama Cymbal High		[55] Pedal Hi-Hat	[EXC1]
47	Bend Gong		[88] Jazz Kick 1		Sagat Open	[EXC7]	[88] Pedal Hi-Hat	[EXC1]
C3 48	Thai Gong		[88] Jazz Kick 2		Sagat Closed	[EXC7]	Pedal Hi-Hat	[EXC1]
49	Rama Cymbal		[55] Concert BD 1		Jaws Harp		Half-Open Hi-Hat 1	[EXC1]
50	Gamelan Gong		[88] Room Kick 1		Wadaiko	*	Half-Open Hi-Hat 2	[EXC1]
51	Udo Short	[EXC1]	[88] Room Kick 2		Wadaiko Rim	*	[55] Open Hi Hat	[EXC1]
52	Udo Long	[EXC1]	[88] Power Kick1		Small Taiko		[88] Open Hi-Hat 2	[EXC1]
53	Udo Slap		[88] Power Kick2		Shimedaiko		[88] Open Hi-Hat 3	[EXC1]
54	Bendir		[88] Electric Kick 2		Atarigane		Open Hi-Hat 2	[EXC1]
55	Req Dum		[88] Electric Kick 1	*	Hyoushigi		TR-909 Open Hi-Hat	[EXC1]
56	Req Tik		[55] Electric Kick		Ohkawa		TR-707 Open Hi-Hat	[EXC1]
57	Tabla Te		[88] TR-808 Kick		High Kotsuzumi		TR-606 Open Hi-Hat	[EXC1]
58	Tabla Na		[88] TR-909 Kick		Low Kotsuzumi		[88] TR-808 Open Hi-Hat	[EXC1]
59	Tabla Tun		[88] Dance Kick		Yyoo Dude		TR-808 Open Hi-Hat	[EXC1]
C4 60	Tabla Ge		[88] Standard 1 Snare 1		Buk		CR-78 Open Hi-Hat	[EXC1]
61	Tabla Ge Hi		[88] Standard 1 Snare 2		Buk Rim		Crash Cymbal 1	[EXC3]
62	Talking Drum	*	[88] Standard 2 Snare 1		Gengari p	[EXC1]	Crash Cymbal 2	[EXC4]
63	Bend Talking Drum	*	[88] Standard 2 Snare 2		Gengari Mute Low	[EXC1]	Crash Cymbal 3	
64	Caxixi		[55] Tight Snare		Gengari f	[EXC2]	Brush Crash Cymbal	
65	Djembe		[55] Concert Snare		Gengari Mute High	[EXC2]	Hard Crash Cymbal	*
66	Djembe Rim		[88] Jazz Snare 1		Gengari Samll		TR-909 Crash Cymbal	
67	Timbales Low		[88] Jazz Snare 2		Jang-Gu Che		TR-808 Crash Cymbal	
68	Timbales Paila		[88] Room Snare 1		Jang-Gu Kun		Mute Crash Cymbal 1	[EXC3]
69	Timbales High		[88] Room Snare 2		Jang-Gu Rim		Mute Crash Cymbal 2	[EXC4]
70	Cowbell		[88] Power Snare 1		Jing p	[EXC3]	Reverse Crash Cymbal 1	
71	High Bongo		[88] Power Snare 2		Jing f	* [EXC3]	Reverse Crash Cymbal 2	
C5 72	Low Bongo		[55] Gated Snare		Jing Mute	[EXC3]	Reverse Crash Cymbal 3	
73	Mute High Conga		[88] Dance Snare 1		Asian Gong		Reverse TR-909 Crash Cymbal	
74	Open High Conga		[88] Dance Snare 2		Big Gong		[55] Splash Cymbal	
75	Mute Low Conga		[88] Disco Snare		Small Gong		Splash Cymbal	
76	Conga Slap		[88] Electric Snare 2		Pai Ban		[88] Ride Bell	
77	Open Low Conga		[88] House Snare	*	Ban Gu		[88] Brush Ride Bell	
78	Conga Slide	*	[55] Electric Snare 1		Tang Gu	[EXC4]	[88] Ride Cymbal 1	
79	Mute Pandiero		[88] Electric Snare 3	*	Tang Gu Mute	[EXC4]	[88] Ride Cymbal 2	
80	Open Pandiero		[88] TR-808 Snare 1		Shou Luo	*	[88] Brush Ride Cymbal	
81	Open Surdo	[EXC2]	[88] TR-808 Snare 2	*	Bend Gong		Ride Cymbal Low Inner	
82	Mute Surdo	[EXC2]	[88] TR-909 Snare 1		Hu Yin Luo Low	*	Ride Cymbal Mid Inner	
83	Tamborim		[88] TR-909 Snare 2	*	Hu Yin Luo Mid	[EXC5]	Ride Cymbal High Inner	
C6 84	High Agogo		[88] Brush Tap 1		Hu Yin Luo Mid 2	[EXC5]	Ride Cymbal Low Edge	
85	Low Agogo		[88] Brush Tap 2		Hu Yin Luo High	[EXC6]	Ride Cymbal Mid Edge	
86	Shaker		[88] Brush Slap 1		Hu Yin Luo High 2	[EXC6]	Ride Cymbal High Edge	
87	High Whistle	[EXC3]	[88] Brush Slap 2		Nao Bo		TR-606 Ride Cymbal	
88	Low Whistle	[EXC3]	[88] Brush Slap 3		Xiao Bo		TR-808 Ride Cymbal	
89	Mute Cuica	[EXC4]	[88] Brush Swirl 1		---		Chinese Cymbal	
90	Open Cuica	[EXC4]	[88] Brush Swirl 2		---		Chinese Cymbal 2	
91	Mute Triangle	[EXC5]	[88] Brush Long Swirl		---		[55] Hand Clap	
92	Open Triangle	[EXC5]	Standard 1 Snare 1		---		[88] Hand Clap 2	
93	Short Guiro	[EXC6]	Standard 1 Snare 2		---		[88] Hand Clap	
94	Long Guiro	[EXC6]	Standard 1 Snare 3		---		Hand Clap	
95	Cabasa Up		Rap Snare		---		Hand Clap 2	
C7 96	Cabasa Down		Hip-Hop Snare 2		---		TR-707 Hand Clap	
97	Claves		Jungle Snare 1		---		---	
98	High Wood Block		Jungle Snare 2		---		---	
99	Low Wood Block		Techno Snare 1		---		---	

[Pro] : Comme les sons de percussion du SC-8850
[88] : Comme les sons de percussion du SC-88
[55] : Comme les sons de percussion due SC-55
[EXC] : Des sons de percussion de même numéro ne seront pas entendus ensemble.
PC : Numéro de programme (numéro de kit rythmique)
<– : Comme les sons de percussion de "STANDARD1"(PC1).
--- : Pas de son
* : Sons créés avec 2 voix

Kit rythmique SC-88Pro (6)

		PC 57 SFX		PC 58 RHYTHM FX	[88]	PC 59 RHYTHM FX 2	
	21	MC-500 Beep 1		---		---	
	22	MC-500 Beep 2		---		---	
	23	Guitar Slide		---		---	
C1	24	Guitar Wah		---		---	
	25	Guitar Slap		---		---	
	26	Chord Stroke Down		---		---	
	27	Chord Stroke Up		---		---	
	28	Biwa FX	*	---		---	
	29	Phonograph Noise		---		---	
	30	Tape Rewind		---		---	
	31	Scratch Push 2	[EXC1]	---		---	
	32	Scratch Pull 2	[EXC1]	---		---	
	33	Cutting Noise 2 Up		---		---	
	34	Cutting Noise 2 Down		---		---	
	35	Distortion Guitar Cutting Noise Up		---		---	
C2	36	Distortion Guitar Cutting Noise Down		Reverse Kick 1		Reverse TR-707 Kick 1	
	37	Bass Slide		Reverse Concert Bass Drum		Reverse TR-909 Kick 1	
	38	Pick Scrape		Reverse Power Kick1		Reverse Hip-Hop Kick 1	
	39	High Q		Reverse Electric Kick 1		Reverse Jungle Kick 2	
	40	Slap		Reverse Snare 1		Reverse Techno Kick 2	
	41	Scratch Push	[EXC7]	Reverse Snare 2		Reverse TR-606 Snare 2	
	42	Scratch Pull	[EXC7]	Reverse Standard 1 Snare 1		Reverse CR-78 Snare 1	
	43	Sticks		Reverse Tight Snare		Reverse CR-78 Snare 2	
	44	Square Click		Reverse Dance Snare		Reverse Jungle Snare 2	
	45	Metronome Click		Reverse 808 Snare		Reverse Techno Snare 2	
	46	Metronome Bell		Reverse Tom 1		Reverse TR-707 Snare	
	47	Guitar Fret Noise		Reverse Tom 2		Reverse TR-606 Snare 1	
C3	48	Guitar Cutting Noise Up		Reverse Sticks		Reverse TR-909 Snare 1	
	49	Guitar Cutting Noise Down		Reverse Slap		Reverse Hip-Hop Snare 2	
	50	String Slap of Double Bass		Reverse Cymbal 1		Reverse Jungle Snare 1	
	51	Flute Key Click Noise		Reverse Cymbal 2		Reverse House Snare	
	52	Laughing		Reverse Open Hi-Hat		Reverse Closed Hi-Hat	
	53	Screaming		Reverse Ride Cymbal		Reverse TR-606 Closed Hi-Hat	
	54	Punch		Reverse CR-78 Open Hi-Hat		Reverse TR-707 Closed Hi-Hat	
	55	Heart Beat		Reverse Closed Hi-Hat		Reverse TR-808 Closed Hi-Hat	
	56	Footsteps 1		Reverse Gong		Reverse Jungle Hi-Hat	
	57	Footsteps 2		Reverse Bell Tree		Reverse Tambourine 2	
	58	Applause	*	Reverse Guiro		Reverse Shake Tambourine	
	59	Door Creaking		Reverse Bendir		Reverse TR-808 Open Hi-Hat	
C4	60	Door		Reverse Gun Shot		Reverse TR-707 Open Hi-Hat	
	61	Scratch		Reverse Scratch		Reverse Open Hi-Hat	
	62	Wind Chimes	*	Reverse Laser Gun		Reverse TR-606 Open Hi-Hat	
	63	Car - Engine		Key Click		Reverse Hu Yin Luo	
	64	Car - Stop		Techno Thip		Reverse TR-707 Crash Cymbal	*
	65	Car - Passing		Pop Drop		Voice One	
	66	Car - Crash	*	Woody Slap		Reverse Voice One	
	67	Siren		Distortion Kick	*	Voice Two	
	68	Train		Syn. Drops		Reverse Voice Two	
	69	Jetplane	*	Reverse Hi Q		Voice Three	
	70	Helicopter		Pipe		Reverse Voice Three	
	71	Starship	*	Ice Block		Voice Tah	
C5	72	Gun Shot		Digital Tambourine	*	Reverse Voice Tah	
	73	Machine Gun		Alias		Voice Ou	
	74	Laser Gun		Modulated Bell		Voice Au	
	75	Explosion	*	Spark		Voice Whey	
	76	Dog		Metallic Percussion		Frog Vpoce	*
	77	Horse-Gallop		Velocity Noise FX		Reverse Yyoo Dude	
	78	Birds	*	Stereo Noise Clap	*	Douby	
	79	Rain		Swish		Reverse Douby	
	80	Thunder		Slappy	*	Baert High	
	81	Wind		Voice Ou		Baert Low	
	82	Seashore		Voice Au		Bounce	
	83	Stream	*	Hoo		Reverse bounce	
C6	84	Bubble	*	Tape Stop 1	*	Distortion Knock	
	85	Kitty		Tape Stop 2	*	Guitar Slide	
	86	Bird 2		Missile	*	Sub Marine	
	87	Growl		Space Birds		Noise Attack	
	88	<–		Flying Monster		Space Worms	
	89	Telephone 1		---		Emergency !	*
	90	Telephone 2		---		Calculating...	*
	91	Small Club 1	*	---		Saw LFO	
	92	Small Club 2	*	---		---	
	93	Applause Wave	*	---		---	
	94	Eruption		---		---	
	95	Big Shot	*	---		---	
C7	96	Percussion Bang	*	---		---	

Kit rythmique SC-88Pro (7)

** Les notes 0–19 et 97–127 se présentent comme suit.*

Note	PC 1 STANDARD 1 PC 2 STANDARD 2 PC 3 STANDARD 3 PC 9 ROOM PC 17 POWER	PC 10 Hip-Hop PC 11 JUNGLE PC 12 TECHNO PC 25 ELECTRONIC PC 26 TR-808 PC 27 DANCE PC 28 CR-78 PC 29 TR-606 PC 30 TR-707 PC 31 TR-909	PC 33 JAZZ PC 41 BRUSH	PC 49 ORCHESTRA	PC 51 KICK & SNARE
C-1 0	[88] Standard 1 Kick 1	[88] Electric Kick 2	<–	<–	---
1	[88] Standard 1 Kick 2	[88] Electric Kick 1 *	<–	<–	---
2	[88] Standard 2 Kick 1	CR-78 Kick 1	<–	<–	---
3	[88] Standard 2 Kick 2	CR-78 Kick 2	<–	<–	---
4	[55] Kick Drum 1	TR-606 Kick1	<–	<–	---
5	[55] Kick Drum 2	TR-707 Kick 1	<–	<–	---
6	[88] Jazz Kick 1	[55] TR-808 Kick	<–	<–	---
7	[88] Jazz Kick 2	[88] TR-808 Kick	<–	<–	---
8	[88] Room Kick 1	TR-808 Kick 2	<–	<–	---
9	[88] Room Kick 2	[88] TR-909 Kick	<–	<–	---
10	[88] Power Kick 1	[88] Dance Kick	<–	<–	---
11	[88] Power Kick 2	Hip-Hop Kick 2	<–	<–	---
C0 12	[88] Electric Kick 2	TR-909 Kick 1 *	<–	<–	---
13	[88] Electric Kick 1 *	Hip-Hop Kick 3	<–	<–	---
14	[88] TR-808 Kick	Jungle Kick 1	<–	<–	---
15	[88] TR-909 Kick	Techno Kick 1	<–	<–	---
16	[88] Dance Kick	Bounce Kick	<–	<–	---
17	Voice One	<–	<–	<–	---
18	Voice Two	<–	<–	<–	---
19	Voice Three	<–	<–	<–	---
	:	:	:	:	:
97	[88] Standard 1 Snare1	Techno Hit	---	Applause 2 *	Jungle Snare 1
98	[88] Standard 1 Snare 2	Philly Hit *	---	Small Club 1 *	Jungle Snare 2
99	[88] Standard 2 Snare 1	Impact Hit *	---	[55] Timpani D#	Techno Snare 1
100	[88] Standard 2 Snare 2	Lo-Fi Rave *	[88] Brush Tap 1	[55] Timpani E	Techno Snare 2
101	[55] Snare Drum 2	Bam Hit	[88] Brush Tap 2	[55] Timpani F	House Snare 2
102	Standard 1 Snare 1	Bim Hit	[88] Brush Slap 1	[55] Timpani F#	CR-78 Snare 1
103	Standard 1 Snare 2	Tape Rewind	[88] Brush Slap 2	[55] Timpani G	CR-78 Snare 2
104	Standard 1 Snare 3	Phonograph Noise	[88] Brush Slap 3	[55] Timpani G#	TR-606 Snare 1
105	[88] Jazz Snare 1	[88] Power Snare 1	[88] Brush Swirl 1	[55] Timpani A	TR-606 Snare 2
106	[88] Jazz Snare 2	[88] Dance Snare 1	[88] Brush Swirl 2	[55] Timpani A#	TR-707 Snare 1
107	[88] Room Snare 1	[88] Dance Snare 2	[88] Brush Long Swirl	[55] Timpani B	TR-707 Snare 2
C8 108	[88] Room Snare 2	[88] Disco Snare	[88] Jazz Snare 1	[55] Timpani c	Standard 3 Snare 2
109	[88] Power Snare 1	[88] Electric Snare 2	[88] Jazz Snare 2	[55] Timpani c#	TR-808 Snare 2
110	[88] Power Snare 2	[55] Electric Snare	[88] Standard 1 Snare1	[55] Timpani d	TR-909 Snare 1
111	[55] Gated Snare	[88] Electric Snare 3 *	[88] Standard 1 Snare2	[55] Timpani d#	TR-909 Snare 2
112	[88] Dance Snare 1	TR-606 Snare 2	[88] Standard 2 Snare1	[55] Timpani e	---
113	[88] Dance Snare 2	TR-707 Snare 1	[88] Standard 2 Snare2	[55] Timpani f	---
114	[88] Disco Snare	[88] TR-808 Snare 2	[55] Snare Drum 2	---	---
115	[88] Electric Snare 2	[88] TR-808 Snare 1 *	Standard 1 Snare 1	---	---
116	[55] Electric Snare	TR-808 Snare 2	Standard 1 Snare 2	---	---
117	[88] Electric Snare 3 *	[88] TR-909 Snare 1	Standard 1 Snare 3	---	---
118	TR-707 Snare 1	[88] TR-909 Snare 2 *	[88] Room Snare 1	---	---
119	[88] TR-808 Snare 1	TR-909 Snare 1	[88] Room Snare 2	---	---
C9 120	[88] TR-808 Snare 2 *	TR-909 Snare 2	[88] Power Snare 1	---	---
121	[88] TR-909 Snare 1	Rap Snare	[88] Power Snare 2	---	---
122	[88] TR-909 Snare 2 *	Jungle Snare	[88] Gated Snare	---	---
123	Rap Snare	House Snare 1	[88] Dance Snare 1	---	---
124	Jungle Snare 1	[88] House Snare *	[88] Dance Snare 2	---	---
125	House Snare 1	House Snare 2	[88] Disco Snare	---	---
126	[88] House Snare *	Voice Tah	[88] Electric Snare 2	---	---
127	House Snare 2	[88] Slappy *	[88] Electric Snare 3 *	---	---

[Pro] : Comme les sons de percussion du SC-8850
[88] : Comme les sons de percussion du SC-88
[55] : Comme les sons de percussion due SC-55
[EXC] : Des sons de percussion de même numéro ne seront pas entendus ensemble.
PC : Numéro de programme (numéro de kit rythmique)
<-- : Comme les sons de percussion de "STANDARD1"(PC1).
--- : Pas de son
* : Sons créés avec 2 voix

Kit rythmique SC-88 (1)

	PC 1 STANDARD 1		PC 2 STANDARD 2		PC 9 ROOM		PC 17 POWER		PC 25 ELECTRONIC	
25	Snare Roll		<--		<--		<--		<--	
26	Finger Snap		<--		<--		<--		<--	
27	High Q		<--		<--		<--		<--	
28	Slap		<--		<--		<--		<--	
29	Scratch Push	[EXC7]	<--		<--		<--		Scratch Push2	[EXC7]
30	Scratch Pull	[EXC7]	<--		<--		<--		Scratch Pull2	[EXC7]
31	Sticks		<--		<--		<--		<--	
32	Square Click		<--		<--		<--		<--	
33	Metronome Click		<--		<--		<--		<--	
34	Metronome Bell		<--		<--		<--		<--	
35	Standard 1 Kick 2		Standard 2 Kick 2		Room Kick 2		Power Kick 2		Electric Kick 2	
C2 36	Standard 1 Kick 1		Standard 2 Kick 1		Room Kick 1		Power Kick 1		Electric Kick 1	
37	Side Stick		<--		<--		<--		<--	
38	Standard 1 Snare 1		Standard 2 Snare 1		Room Snare 1		Power Snare 1		Electric Snare 1	
39	Hand Clap		<--		<--		<--		<--	
40	Standard 1 Snare 2		Standard 2 Snare 2		Room Snare 2		Power Snare 2		Electric Snare 2	
41	Low Tom2	*	<--		Room Low Tom2	*	Power Low Tom2	*	Electric Low Tom2	*
42	Closed Hi-hat1	[EXC1]	Closed Hi-hat2	[EXC1]	Closed Hi-hat3	[EXC1]	Closed Hi-hat3	[EXC1]	Closed Hi-hat2	[EXC1]
43	Low Tom1	*	<--		Room Low Tom1	*	Power Low Tom1	*	Electric Low Tom1	*
44	Pedal Hi-hat	[EXC1]	<--		<--		<--		<--	
45	Mid Tom2	*	<--		Room Mid Tom2	*	Power Mid Tom2	*	Electric Mid Tom2	*
46	Open Hi-hat1	[EXC1]	Open Hi-hat2	[EXC1]	Open Hi-hat3	[EXC1]	Open Hi-hat3	[EXC1]	Open Hi-hat2	[EXC1]
47	Mid Tom1	*	<--		Room Mid Tom1	*	Power Mid Tom1	*	Electric Mid Tom1	*
C3 48	High Tom2	*	<--		Room Hi Tom2	*	Power Hi Tom2	*	Electric Hi Tom2	*
49	Crash Cymbal1		<--		<--		<--		<--	
50	High Tom1	*	<--		Room Hi Tom1	*	Power Hi Tom1	*	Electric Hi Tom1	*
51	Ride Cymbal1		<--		<--		<--		<--	
52	Chinese Cymbal		<--		<--		<--		Reverse Cymbal	
53	Ride Bell		<--		<--		<--		<--	
54	Tambourine		<--		<--		<--		<--	
55	Splash Cymbal		<--		<--		<--		<--	
56	Cowbell		<--		<--		<--		<--	
57	Crash Cymbal2		<--		<--		<--		<--	
58	Vibra-slap		<--		<--		<--		<--	
59	Ride Cymbal2		<--		<--		<--		<--	
C4 60	High Bongo		<--		<--		<--		<--	
61	Low Bongo		<--		<--		<--		<--	
62	Mute High Conga		<--		<--		<--		<--	
63	Open High Conga		<--		<--		<--		<--	
64	Low Conga		<--		<--		<--		<--	
65	High Timbale		<--		<--		<--		<--	
66	Low Timbale		<--		<--		<--		<--	
67	High Agogo		<--		<--		<--		<--	
68	Low Agogo		<--		<--		<--		<--	
69	Cabasa		<--		<--		<--		<--	
70	Maracas		<--		<--		<--		<--	
71	Short Hi Whistle	[EXC2]	<--		<--		<--		<--	
C5 72	Long Low Whistle	[EXC2]	<--		<--		<--		<--	
73	Short Guiro	[EXC3]	<--		<--		<--		<--	
74	Long Guiro	[EXC3]	<--		<--		<--		<--	
75	Claves		<--		<--		<--		<--	
76	High Wood Block		<--		<--		<--		<--	
77	Low Wood Block		<--		<--		<--		<--	
78	Mute Cuica	[EXC4]	<--		<--		<--		<--	
79	Open Cuica	[EXC4]	<--		<--		<--		<--	
80	Mute Triangle	[EXC5]	<--		<--		<--		<--	
81	Open Triangle	[EXC5]	<--		<--		<--		<--	
82	Shaker		<--		<--		<--		<--	
83	Jingle Bell		<--		<--		<--		<--	
C6 84	Bell Tree		Bar Chimes		<--		<--		<--	
85	Castanets		<--		<--		<--		<--	
86	Mute Surdo	[EXC6]	<--		<--		<--		<--	
87	Open Surdo	[EXC6]	<--		<--		<--		<--	
88	----		----		----		----		----	
89	----		----		----		----		----	
90	----		----		----		----		----	
91	----		----		----		----		----	
92	----		----		----		----		----	
93	----		----		----		----		----	
94	----		----		----		----		----	
95	----		----		----		----		----	
C7 96	----		----		----		----		----	
97	----		----		----		----		----	
98	----		----		----		----		----	
99	----		----		----		----		----	

Kit rythmique SC-88 (2)

		PC 26 TR-808/909		PC 27 DANCE		PC 33 JAZZ		PC 41 BRUSH		PC 49 ORCHESTRA	
	25	<–		<–		<–		<–		<–	
	26	<–		<–		<–		<–		<–	
	27	<–		<–		<–		<–		Closed Hi-hat2	[EXC1]
	28	<–		<–		<–		<–		Pedal Hi-hat	[EXC1]
	29	Scratch Push2	[EXC7]	Scratch Push2	[EXC7]	<–		<–		Open Hi-hat2	[EXC1]
	30	Scratch Pull2	[EXC7]	Scratch Pull2	[EXC7]	<–		<–		Ride Cymbal1	
	31	<–		<–		<–		<–		<–	
	32	<–		<–		<–		<–		<–	
	33	<–		<–		<–		<–		<–	
	34	<–		<–		<–		<–		<–	
	35	909 Bass Drum		Dance Kick		Jazz Kick 2		Jazz Kick 2		Jazz Kick 1	
C2	36	808 Bass Drum		Electric Kick 2		Jazz Kick 1		Jazz Kick 1		Concert BD1	
	37	808 Rim Shot		<–		<–		<–		<–	
	38	808 Snare 1		Dance Snare 1		Jazz Snare 1		Brush Tap1		Concert SD	
	39	<–		<–		Hand Clap2		Brush Slap1		Castanets	
	40	909 Snare 1		Dance Snare 2		Jazz Snare 2		Brush Swirl1		Concert SD	
	41	808 Low Tom2	*	Electric Low Tom2	*	<–		Brush Low Tom2	*	Timpani F	
	42	808 CHH	[EXC1]	CR-78 CHH	[EXC1]	Closed Hi-hat2	[EXC1]	Brush Closed Hi-hat	[EXC1]	Timpani F#	
	43	808 Low Tom1	*	Electric Low Tom1	*	<–		Brush Low Tom1	*	Timpani G	
	44	808 CHH	[EXC1]	808 CHH	[EXC1]	<–		<–		Timpani G#	
	45	808 Mid Tom2	*	Electric Mid Tom2	*	<–		Brush Mid Tom2	*	Timpani A	
	46	808 OHH	[EXC1]	CR-78 OHH	[EXC1]	Open Hi-hat2	[EXC1]	Brush Open Hi-hat	[EXC1]	Timpani A#	
	47	808 Mid Tom1	*	Electric Mid Tom1	*	<–		Brush Mid Tom1	*	Timpani B	
C3	48	808 Hi Tom2	*	Electric High Tom2	*	<–		Brush Hi Tom2	*	Timpani c	
	49	808 Cymbal		<–		<–		Brush Crash Cymbal		Timpani c#	
	50	808 Hi Tom1		Electric High Tom1	*	<–		Brush Hi Tom1	*	Timpani d	
	51	<–		<–		<–		Brush Ride Cymbal		Timpani d#	
	52	<–		Reverse Cymbal		<–		<–		Timpani e	
	53	<–		<–		<–		Brush Ride Bell		Timpani f	
	54	<–		<–		<–		<–		<–	
	55	<–		<–		<–		<–		<–	
	56	808 Cowbell		<–		<–		<–		<–	
	57	<–		<–		<–		<–		Concert Cymbal2	
	58	<–		<–		<–		<–		<–	
	59	<–		<–		<–		<–		Concert Cymbal1	
C4	60	<–		<–		<–		<–		<–	
	61	<–		<–		<–		<–		<–	
	62	808 High Conga		<–		<–		<–		<–	
	63	808 Mid Conga		<–		<–		<–		<–	
	64	808 Low Conga		<–		<–		<–		<–	
	65	<–		<–		<–		<–		<–	
	66	<–		<–		<–		<–		<–	
	67	<–		<–		<–		<–		<–	
	68	<–		<–		<–		<–		<–	
	69	<–		<–		<–		<–		<–	
	70	808 Maracas		<–		<–		<–		<–	
	71	<–		<–		<–		<–		<–	
C5	72	<–		<–		<–		<–		<–	
	73	<–		<–		<–		<–		<–	
	74	<–		<–		<–		<–		<–	
	75	808 Claves		<–		<–		<–		<–	
	76	<–		<–		<–		<–		<–	
	77	<–		<–		<–		<–		<–	
	78	<–		High Hoo	[EXC4]	<–		<–		<–	
	79	<–		Low Hoo	[EXC4]	<–		<–		<–	
	80	<–		Electric Mute Triangle	[EXC5]	<–		<–		<–	
	81	<–		Electric Open Triangle	[EXC5]	<–		<–		<–	
	82	<–		<–		<–		<–		<–	
	83	<–		<–		<–		<–		<–	
C6	84	<–		<–		<–		<–		<–	
	85	<–		<–		<–		<–		<–	
	86	<–		<–		<–		<–		<–	
	87	<–		<–		<–		<–		<–	
	88	----		----		----		----		Applause	*
	89	----		----		----		----		----	
	90	----		----		----		----		----	
	91	----		----		----		----		----	
	92	----		----		----		----		----	
	93	----		----		----		----		----	
	94	----		----		----		----		----	
	95	----		----		----		----		----	
C7	96	----		----		----		----		----	
	97	----		----		----		----		----	
	98	----		----		----		----		----	
	99	----		----		----		----		----	

[Pro] : Comme les sons de percussion du SC-8850
[88] : Comme les sons de percussion du SC-88
[55] : Comme les sons de percussion due SC-55
[EXC] : Des sons de percussion de même numéro ne seront pas entendus ensemble.
PC : Numéro de programme (numéro de kit rythmique)
<– : Comme les sons de percussion de "STANDARD1"(PC1).
--- : Pas de son
* : Sons créés avec 2 voix

Kit rythmique SC-88 (3)

	PC 50 ETHNIC		PC 51 KICK&SNARE		PC 57 SFX		PC 58 RHYTHM FX	
25	Finger Snap		----		----		----	
26	Tambourine		----		----		----	
27	Castanets		----		----		----	
28	Crash Cymbal1		----		----		----	
29	Snare Roll		----		----		----	
30	Concert Snare Drum		----		----		----	
31	Concert Cymbal		----		Scratch Push2	[EXC1]	----	
32	Concert BD1		----		Scratch Pull2	[EXC1]	----	
33	Jingle Bell		----		Cutting Noise 2 Up		----	
34	Bell Tree		----		Cutting Noise 2 Down		----	
35	Bar Chimes		----		Distortion Guitar Cutting Noise Up		----	
C2 36	Wadaiko	*	----		Distortion Guitar Cutting Noise Down		Reverse Kick 1	
37	Wadaiko Rim	*	----		Bass Slide		Reverse Concert BD 1	
38	Shime Taiko		----		Pick Scrape		Reverse Power Kick 1	
39	Atarigane		----		High Q		Reverse Electric Kick 1	
40	Hyoushigi		Standard 1 Kick 1		Slap		Reverse Snare 1	
41	Ohkawa		Standard 1 Kick 2		Scratch Push	[EXC7]	Reverse Snare 2	
42	High Kotsuzumi		Standard 2 Kick 1		Scratch Pull	[EXC7]	Reverse Standard set1 Snare 1	
43	Low Kotsuzumi		Standard 2 Kick 2		Sticks		Reverse Tight Snare	
44	Ban Gu		Kick 1		Square Click		Reverse Dance Snare	
45	Big Gong		Kick 2		Metronome Click		Reverse 808 Snare	
46	Small Gong		Soft Kick		Metronome Bell		Reverse Tom1	
47	Bend Gong		Jazz Kick 1		Guitar Fret Noise		Reverse Tom2	
C3 48	Thai Gong		Jazz Kick 2		Guitar Cutting Noise Up		Reverse Sticks	
49	Rama Cymbal		Concert BD		Guitar Cutting Noise Down		Reverse Slap	
50	Gamelan Gong		Room Kick 1		String Slap of Double Bass		Reverse Cymbal1	
51	Udo Short	[EXC1]	Room Kick 2		Fl.Key Click		Reverse Cymbal2	
52	Udo Long	[EXC1]	Power Kick 1		Laughing		Reverse Open Hi-hat	
53	Udo Slap		Power Kick 2		Scream		Reverse Ride Cymbal	
54	Bendir		Electric Kick 2		Punch		Reverse CR-78 OHH	
55	Req Dum		Electric Kick 1	*	Heart Beat		Reverse Closed Hi-hat	
56	Req Tik		Electric Kick		Footsteps1		Reverse Gong	
57	Tabla Te		808 Bass Drum		Footsteps2		Reverse Bell Tree	
58	Tabla Na		909 Bass Drum		Applause	*	Reverse Guiro	
59	Tabla Tun		Dance Kick		Door Creaking		Reverse Bendir	
C4 60	Tabla Ge		Standard 1 Snare 1		Door		Reverse Gun Shot	
61	Tabla Ge Hi		Standard 1 Snare 2		Scratch		Reverse Scratch	
62	Talking Drum	*	Standard 2 Snare 1		Wind Chimes	*	Reverse Laser	
63	Bend Talking Drum	*	Standard 2 Snare 2		Car-Engine		Key Click	
64	Caxixi		Tight Snare		Car-Stop		Tekno Thip	
65	Djembe		Concert Snare		Car-Pass		Pop Drop	
66	Djembe Rim		Jazz Snare 1		Car-Crash	*	Woody Slap	
67	Timbales Low		Jazz Snare 2		Siren		Distortion Kick	*
68	Timbales Paila		Room Snare 1		Train		Syn.Drop	
69	Timbales High		Room Snare 2		Jetplane	*	Reverse High Q	
70	Cowbell		Power Snare 1		Helicopter		Pipe	
71	Hi Bongo		Power Snare 2		Starship	*	Ice Block	
C5 72	Low Bongo		Gated Snare		Gun Shot		Digital Tambourine	*
73	Mute Hi Conga		Dance Snare 1		Machine Gun		Alias	
74	Open Hi Conga		Dance Snare 2		Lasergun		Modulated Bell	
75	Mute Low Conga		Disco Snare		Explosion	*	Spark	
76	Conga Slap		Electric Snare2		Dog		Metalic Percussion	
77	Open Low Conga		House Snare	*	Horse-Gallop		Velocity Noise FX	
78	Conga Slide	*	Electric Snare 1		Birds	*	Stereo Noise Clap	*
79	Mute Pandiero		Electric Snare 3	*	Rain		Swish	
80	Open Pandiero		808 Snare 1		Thunder		Slappy	*
81	Open Surdo	[EXC2]	808 Snare 2	*	Wind		Voice Ou	
82	Mute Surdo	[EXC2]	909 Snare 1		Seashore		Voice Au	
83	Tamborim		909 Snare 2	*	Stream	*	Hoo	
C6 84	High Agogo		Brush Tap1		Bubble	*	Tape Stop1	*
85	Low Agogo		Brush Tap2		Kitty		Tape Stop2	*
86	Shaker		Brush Slap1		Bird2		Missile	*
87	High Whistle	[EXC3]	Brush Slap2		Growl		Space Bird	
88	Low Whistle	[EXC3]	Brush Slap3		Applause2	*	Flying Monster	
89	Mute Cuica	[EXC4]	Brush Swirl1		Telephone1		----	
90	Open Cuica	[EXC4]	Brush Swirl2		Telephone2		----	
91	Mute Triangle	[EXC5]	Brush Long Swirl		----		----	
92	Open Triangle	[EXC5]	----		----		----	
93	Short Guiro	[EXC6]	----		----		----	
94	Long Guiro	[EXC6]	----		----		----	
95	Cabasa Up		----		----		----	
C7 96	Cabasa Down		----		----		----	
97	Claves		----		----		----	
98	High Wood Block		----		----		----	
99	Low Wood Block		----		----		----	

Kit rythmique SC-55 (1)

	PC 1 / PC 33 STANDARD / JAZZ	PC 9 ROOM	PC 17 POWER	PC 25 ELECTRONIC	PC 26 TR-808	PC 41 BRUSH	PC 49 ORCHESTRA
25	----	----	----	----	----	----	----
26	----	----	----	----	----	----	----
27	High Q	<–	<–	<–	<–	<–	Closed Hi-hat [EXC1]
28	Slap	<–	<–	<–	<–	<–	Pedal Hi-hat [EXC1]
29	Scratch Push	<–	<–	<–	<–	<–	Open Hi-hat [EXC1]
30	Scratch Pull	<–	<–	<–	<–	<–	Ride Cymbal1
31	Sticks	<–	<–	<–	<–	<–	<–
32	Square Click	<–	<–	<–	<–	<–	<–
33	Metronome Click	<–	<–	<–	<–	<–	<–
34	Metronome Bell	<–	<–	<–	<–	<–	<–
35	Kick Drum2 / Jazz BD2	<–	<–	<–	<–	Jazz BD2	Concert BD2
C2 36	Kick Drum1 / Jazz BD1	<–	MONDO Kick	Elec BD	808 Bass Drum	Jazz BD1	Concert BD1
37	Side Stick	<–	<–	<–	808 Rim Shot	<–	<–
38	Snare Drum1	<–	Gated SD	Elec SD	808 Snare Drum	Brush Tap	Concert SD
39	Hand Clap	<–	<–	<–	<–	Brush Slap	Castanets
40	Snare Drum2	<–	<–	Gated SD	<–	Brash Swirl	Concert SD
41	Low Tom2	Room Low Tom2	Room Low Tom2	Elec Low Tom2	808 Low Tom2	<–	Timpani F
42	Closed Hi-hat [EXC1]	<–	<–	<–	808 CHH [EXC1]	<–	Timpani F#
43	Low Tom1	Room Low Tom1	Room Low Tom1	Elec Low Tom1	808 Low Tom1	<–	Timpani G
44	Pedal Hi-hat [EXC1]	<–	<–	<–	808 CHH [EXC1]	<–	Timpani G#
45	Mid Tom2	Room Mid Tom2	Room Mid Tom2	Elec Mid Tom2	808 Mid Tom2	<–	Timpani A
46	Open Hi-hat [EXC1]	<–	<–	<–	808 OHH [EXC1]	<–	Timpani A#
47	Mid Tom1	Room Mid Tom1	Room Mid Tom1	Elec Mid Tom1	808 Mid Tom1	<–	Timpani B
C3 48	High Tom2	Room Hi Tom2	Room Hi Tom2	Elec Hi Tom2	808 Hi Tom2	<–	Timpani c
49	Crash Cymbal1	<–	<–	<–	808 Cymbal	<–	Timpani c#
50	High Tom1	Room Hi Tom1	Room Hi Tom1	Elec Hi Tom1	808 Hi Tom1	<–	Timpani d
51	Ride Cymbal1	<–	<–	<–	<–	<–	Timpani d#
52	Chinese Cymbal	<–	<–	Reverse Cymbal	<–	<–	Timpani e
53	Ride Bell	<–	<–	<–	<–	<–	Timpani f
54	Tambourine	<–	<–	<–	<–	<–	<–
55	Splash Cymbal	<–	<–	<–	<–	<–	<–
56	Cowbell	<–	<–	<–	808 Cowbell	<–	<–
57	Crash Cymbal2	<–	<–	<–	<–	<–	Concert Cymbal2
58	Vibra-slap	<–	<–	<–	<–	<–	<–
59	Ride Cymbal2	<–	<–	<–	<–	<–	Concert Cymbal1
C4 60	High Bongo	<–	<–	<–	<–	<–	<–
61	Low Bongo	<–	<–	<–	<–	<–	<–
62	Mute High Conga	<–	<–	<–	808 High Conga	<–	<–
63	Open High Conga	<–	<–	<–	808 Mid Conga	<–	<–
64	Low Conga	<–	<–	<–	808 Low Conga	<–	<–
65	High Timbale	<–	<–	<–	<–	<–	<–
66	Low Timbale	<–	<–	<–	<–	<–	<–
67	High Agogo	<–	<–	<–	<–	<–	<–
68	Low Agogo	<–	<–	<–	<–	<–	<–
69	Cabasa	<–	<–	<–	<–	<–	<–
70	Maracas	<–	<–	<–	808 Maracas	<–	<–
71	Short Hi Whistle [EXC2]	<–	<–	<–	<–	<–	<–
C5 72	Long Low Whistle [EXC2]	<–	<–	<–	<–	<–	<–
73	Short Guiro	<–	<–	<–	<–	<–	<–
74	Long Guiro	<–	<–	<–	<–	<–	<–
75	Claves	<–	<–	<–	808 Claves	<–	<–
76	High Wood Block	<–	<–	<–	<–	<–	<–
77	Low Wood Block	<–	<–	<–	<–	<–	<–
78	Mute Cuica [EXC4]	<–	<–	<–	<–	<–	<–
79	Open Cuica [EXC4]	<–	<–	<–	<–	<–	<–
80	Mute Triangle [EXC5]	<–	<–	<–	<–	<–	<–
81	Open Triangle [EXC5]	<–	<–	<–	<–	<–	<–
82	Shaker	<–	<–	<–	<–	<–	<–
83	Jingle Bell	<–	<–	<–	<–	<–	<–
C6 84	Bell Tree	<–	<–	<–	<–	<–	<–
85	Castanets	<–	<–	<–	<–	<–	<–
86	Mute Surdo [EXC6]	<–	<–	<–	<–	<–	<–
87	Open Surdo [EXC6]	<–	<–	<–	<–	<–	<–
88	----	----	----	----	----	----	Applause *
89	----	----	----	----	----	----	----
90	----	----	----	----	----	----	----
91	----	----	----	----	----	----	----
92	----	----	----	----	----	----	----
93	----	----	----	----	----	----	----
94	----	----	----	----	----	----	----
95	----	----	----	----	----	----	----
C7 96	----	----	----	----	----	----	----
97	----	----	----	----	----	----	----
98	----	----	----	----	----	----	----
99	----	----	----	----	----	----	----

[Pro] : Comme les sons de percussion du SC-8850
[88] : Comme les sons de percussion du SC-88
[55] : Comme les sons de percussion due SC-55
[EXC] : Des sons de percussion de même numéro ne seront pas entendus ensemble.
PC : Numéro de programme (numéro de kit rythmique)
<– : Comme les sons de percussion de "STANDARD1"(PC1).
--- : Pas de son
* : Sons créés avec 2 voix

Kit rythmique SC-55 (2)

		PC 57 SFX		PC 128 CM-64/32L	
	35	----		CM Kick Drum	
C2	36	----		CM Kick Drum	
	37	----		CM Rim Shot	
	38	----		CM Snare Drum	
	39	High Q		CM Hand Clap	
	40	Slap		CM Electronic Snare Drum	
	41	Scratch Push	[EXC7]	CM Acoustic Low Tom	
	42	Scratch Pull	[EXC7]	CM Closed High Hat	[EXC1]
	43	Sticks		CM Acoustic Low Tom	
	44	Square Click		CM Open Hi-Hat2	
	45	Metronome Click		CM Acoustic Middle Tom	
	46	Metronome Bell		CM Open Hi-Hat1	[EXC1]
	47	Guitar Fret Noise		CM M.TomAcoustic Middle Tom	
C3	48	Guitar cutting noise/up		CM Acoustic High Tom	
	49	Guitar cutting noise/down		CM Crash Cymbal	
	50	String slap of double bass		CM Acoustic High Tom	
	51	Fl.Key Click		CM Ride Cymbal	
	52	Laughing		----	
	53	Scream		----	
	54	Punch		CM Tambourine	
	55	Heart Beat		----	
	56	Footsteps1		CM Cowbell	
	57	Footsteps2		----	
	58	Applause	*	----	
	59	Door Creaking		----	
C4	60	Door		CM High Bongo	
	61	Scratch		CM Low Bongo	
	62	Wind Chimes	*	CM Mute High Conga	
	63	Car-Engine		CM High Conga	
	64	Car-Stop		CM Low Conga	
	65	Car-Pass		CM High Timbale	
	66	Car-Crash	*	CM Low Timbale	
	67	Siren		CM High Agogo	
	68	Train		CM Low Agogo	
	69	Jetplane	*	CM Cabasa	
	70	Helicopter		CM Maracas	
	71	Starship	*	CM Short Whistle	
C5	72	Gun Shot		CM Long Whistle	
	73	Machine Gun		CM Vibrato Slap	
	74	Lasergun		----	
	75	Explosion	*	CM Claves	
	76	Dog		Laughing	
	77	Horse-Gallop		Scream	
	78	Birds	*	Punch	
	79	Rain	*	Heart Beat	
	80	Thunder		Footsteps1	
	81	Wind		Footsteps2	
	82	Seashore		Applause	*
	83	Stream	*	Creaking	
C6	84	Bubble	*	Door	
	85	----		Scratch	
	86	----		Wind Chimes	*
	87	----		Car-Engine	
	88	----		Car-Stop	
	89	----		Car-Pass	
	90	----		Car-Crash	*
	91	----		Siren	
	92	----		Train	
	93	----		Jetplane	*
	94	----		Helicopter	
	95	----		Starship	*
C7	96	----		Gun Shot	
	97	----		Machine Gun	
	98	----		Lasergun	
	99	----		Explosion	*
	100	----		Dog	
	101	----		Horse-Gallop	
	102	----		Birds	*
	103	----		Rain	*
	104	----		Thunder	
	105	----		Wind	
	106	----		SeaShore	
	107	----		Stream	*
C8	108	----		Bubble	*

Liste des Instruments GM 2

Le SC-8850 utilise la configuration sonore General MIDI 2 Sound lorsque l'on fait des réglages d'initialisation General MIDI 2 Settings ou à réception d'un message de ré-initialisation General MIDI 2 (GM2 System On).

PC#	CC32	Nom du son	V oix
Pianos			
1	0	Piano 1	2
	1	Piano 1w	1
	2	European Pf	1
2	0	Piano 2	4
	1	Piano 2w	2
3	0	Piano 3	2
	1	Piano 3w	2
4	0	Honky-tonk	2
	1	Honky-tonk 2	2
5	0	E.Piano 1	1
	1	St.Soft EP	2
	2	FM+SA EP	2
	3	Wurly	2
6	0	E.Piano 2	2
	1	Detuned EP 2	2
	2	St.FM EP	2
	3	EP Legend	2
	4	EP Phase	2
7	0	Harpsichord	1
	1	Coupled Hps.	2
	2	Harpsi.w	1
	3	Harpsi.o	2
8	0	Clav.	1
	1	Pulse Clav	1
Percussions chromatiques			
9	0	Celesta	1
10	0	Glockenspiel	1
11	0	Music Box	1
12	0	Vibraphone	1
	1	Vibraphone w	1
13	0	Marimba	1
	1	Marimba w	1
14	0	Xylophone	1
15	0	Tubular-bell	1
	1	Church Bell	1
	2	Carillon	1
16	0	Santur	1
Orgues			
17	0	Organ 1	2
	1	Trem. Organ	2
	2	60's Organ 1	1
	3	70's E.Organ	2
18	0	Organ 2	2
	1	Chorus Or.2	2
	2	Perc. Organ	2
19	0	Organ 3	2
20	0	Church Org.1	1
	1	Church Org.2	2
	2	Church Org.3	2
21	0	Reed Organ	1
	1	Puff Organ	2
22	0	Accordion Fr	1
	1	Accordion It	1
23	0	Harmonica	4
24	0	Bandoneon	2

PC#	CC32	Nom du son	V oix
Guitares			
25	0	Nylon-str.Gt	2
	1	Ukulele	1
	2	Nylon Gt.o	2
	3	Nylon Gt.2	1
26	0	Steel-str.Gt	1
	1	12-str.Gt	2
	2	Mandolin	2
	3	Steel + Body	2
27	0	Jazz Gt.	1
	1	Pedal Steel	1
28	0	Clean Gt.	1
	1	Chorus Gt.	2
	2	Mid Tone GTR	1
29	0	Muted Gt.	1
	1	Funk Pop	1
	2	Funk Gt.2	1
	3	Jazz Man	2
30	0	Overdrive Gt	2
	1	Guitar Pinch	1
31	0	DistortionGt	2
	1	Feedback Gt.	2
	2	Dist Rtm GTR	1
32	0	Gt.Harmonics	1
	1	Gt. Feedback	1
Basses			
33	0	Acoustic Bs.	1
34	0	Fingered Bs.	1
	1	Finger Slap	2
35	0	Picked Bass	1
36	0	Fretless Bs.	1
37	0	Slap Bass 1	1
38	0	Slap Bass 2	2
39	0	Synth Bass 1	2
	1	SynthBass101	1
	2	Acid Bass	1
	3	Clavi Bass	2
	4	Hammer	2
40	0	Synth Bass 2	2
	1	Beef FM Bass	2
	2	RubberBass 2	2
	3	Attack Pulse	1
Orchestres			
41	0	Violin	:2
	1	Slow Violin	1
42	0	Viola	:2
43	0	Cello	:2
44	0	Contrabass	1
45	0	Tremolo Str	1
46	0	PizzicatoStr	1
47	0	Harp	1
	1	Yang Qin	1
48	0	Timpani	1

PC#	CC32	Nom du son	V oix
Ensembles			
49	0	Strings	4
	1	Orchestra	2
	2	60s Strings	2
50	0	Slow Strings	2
51	0	Syn.Strings1	2
	1	Syn.Strings3	2
52	0	Syn.Strings2	2
53	0	Choir Aahs	1
	1	Chorus Aahs	2
54	0	Voice Oohs	1
	1	Humming	2
55	0	SynVox	1
	1	Analog Voice	1
56	0	OrchestraHit	2
	1	Bass Hit	2
	2	6th Hit	2
	3	Euro Hit	2
Cuivres			
57	0	Trumpet	1
	1	Dark Trumpet	1
58	0	Trombone	1
	1	Trombone 2	1
	2	Bright Tb	1
59	0	Tuba	1
60	0	MutedTrumpet	1
	1	MuteTrumpet2	1
61	0	French Horns	1
	1	Fr.Horn 2	2
62	0	Brass 1	2
	1	Brass 2	2
63	0	Synth Brass1	2
	1	Pro Brass	2
	2	Oct SynBrass	2
	3	Jump Brass	1
64	0	Synth Brass2	2
	1	SynBrass sfz	1
	2	Velo Brass 1	2
Anches			
65	0	Soprano Sax	1
66	0	Alto Sax	1
67	0	Tenor Sax	2
68	0	Baritone Sax	2
69	0	Oboe	1
70	0	English Horn	1
71	0	Bassoon	1
72	0	Clarinet	1
73	0	Piccolo	1
74	0	Flute	1
75	0	Recorder	1
76	0	Pan Flute	2
77	0	Bottle Blow	2
78	0	Shakuhachi	2
79	0	Whistle	1
80	0	Ocarina	1
Chœurs synthétiques			
81	0	Square Wave	2
	1	MG Square	1
	2	2600 Sine	1
82	0	Saw Wave	2
	1	OB2 Saw	1
	2	Doctor Solo	2
	3	Natural Lead	2
	4	SequencedSaw	2
83	0	Syn.Calliope	2
84	0	Chiffer Lead	2
85	0	Charang	2
	1	Wire Lead	2
86	0	Solo Vox	2
87	0	5th Saw Wave	2
88	0	Bass & Lead	2
	1	Delayed Lead	2

PC#	CC32	Nom du son	V oix
Pads synthétiques			
89	0	Fantasia	2
90	0	Warm Pad	1
	1	Sine Pad	2
91	0	Polysynth	2
92	0	Space Voice	1
	1	Itopia	2
93	0	Bowed Glass	2
94	0	Metal Pad	2
95	0	Halo Pad	2
96	0	Sweep Pad	1
Effets spéciaux synthétiques			
97	0	Ice Rain	2
98	0	Soundtrack	2
99	0	Crystal	2
	1	Syn Mallet	1
100	0	Atmosphere	2
101	0	Brightness	2
102	0	Goblin	2
103	0	Echo Drops	1
	1	Echo Bell	2
	2	Echo Pan	2
104	0	Star Theme	2
Ethniques			
105	0	Sitar	1
	1	Sitar 2	2
106	0	Banjo	1
107	0	Shamisen	1
108	0	Koto	2
	1	Taisho Koto	1
109	0	Kalimba	1
110	0	Bagpipe	1
111	0	Fiddle	1
112	0	Shanai	1
Percussions			
113	0	Tinkle Bell	1
114	0	Agogo	1
115	0	Steel Drums	1
116	0	Woodblock	1
	1	Castanets	1
117	0	Taiko	1
	1	Concert BD	1
118	0	Melo. Tom 1	1
	1	Melo. Tom 2	1
119	0	Synth Drum	1
	1	808 Tom	2
	1	Elec Perc	1
120	0	Reverse Cym.	1

PC#	CC32	Nom du son	V oix
Effets spéciaux			
121	0	Gt.FretNoise	1
	1	Gt.Cut Noise	1
	2	String Slap	1
122	0	Breath Noise	1
	1	Fl.Key Click	1
123	0	Seashore	1
	1	Rain	1
	2	Thunder	1
	3	Wind	1
	4	Stream	2
	5	Bubble	2
124	0	Bird	2
	1	Dog	1
	2	Horse-Gallop	1
	3	Bird 2	1
125	0	Telephone 1	1
	1	Telephone 2	1
	2	DoorCreaking	1
	3	Door	1
	4	Scratch	1
	5	Wind Chimes	2
126	0	Helicopter	1
	1	Car-Engine	1
	2	Car-Stop	1
	3	Car-Pass	1
	4	Car-Crash	2
	5	Siren	1
	6	Train	1
	7	Jetplane	2
	8	Starship	2
	9	Burst Noise	2
127	0	Applause	2
	1	Laughing	1
	2	Screaming	1
	3	Punch	1
	4	Heart Beat	1
	5	Footsteps	1
128	0	Gun Shot	1
	1	Machine Gun	1
	2	Lasergun	1
	3	Explosion	2

Kit rythmique GM 2

Le kit rythmique GM 2 correspond à celui du SC-8850' comme suit.

PG	GM2 (Nom)	SC-8850 (Nom)
1	STANDARD	STANDARD 1
9	ROOM	ROOM
17	POWER	POWER
25	ELECTRONIC	ELECTRONIC
26	ANALOG	TR-808
33	JAZZ	JAZZ
41	BRUSH	BRUSH
49	ORCHESTRA	ORCHESTRA
57	SFX	SFX

Liste des effets par insertion

<Exemple de types et de paramètres d'effet>

Paramètre	Valeur de réglage	Valeur (Hex.)	MSB/LSB (H)
01 : Stereo-EQ			**01 00**
Low Freq	200/**400**	00/01	03

- La colonne **MSB/LSB** donne la portion ** suivante du message exclusif. (notation hexadécimale) (p.237)
  Pour le type d'effet (Section de donnée)
  F0 41 unt 42 12 40 03 00 ** ** checksum F7
  Pour le paramètre d'effet (partie LSB de l'adresse)
  F0 41 unt 42 12 40 03 ** donnée checksum F7
  (unt = numéro d'unité)
- Les paramètres ayant un **+** devant leur nom peuvent être modifiés par le contrôleur d'effet 1 (EFX C.Src1). (p.129)
- Les paramètres ayant un **#** devant leur nom peuvent être modifiés par le contrôleur d'effet 2 (EFX C.Src2). (p.129)
- Les valeurs indiquées en gras dans la colonne **Valeur de réglage** sont les valeurs par défaut des paramètres.
- La correspondance entre les valeurs de réglage et les valeurs hexadécimales pour les éléments de la colonne VALUE indiqués par "*" est donnée dans le **"Tableau de conversion des valeurs des paramètres d'effet"** (p.224)

*1: Pre Delay Time	*6: Rate 1	*11: LPF
*2: Delay Time 1	*7: Rate 2	*12: Manual
*3: Delay Time 2	*8: HF Damp	*13: Azimuth
*4: Delay Time 3	*9: Cutoff Freq	*14: Accl
*5: Delay Time 4	*10: EQ Freq	

❍ Effets qui modifient la couleur tonale (type filtre)

Paramètre	Valeur de réglage	Valeur (Hex.)	MSB/LSB (H)
00 : Thru			**00 00**
01 : Stereo-EQ			**01 00**
Low Freq	200/**400**	00/01	03
Low Gain	-12–**+5**–+12	34–4C	04
Hi Freq	4k/**8k**	00/01	05
Hi Gain	**-12**–+12	34–4C	06
M1 Freq	200–**1.6k**–6.3k	*10	07
M1 Q	**0.5**/1.0/2.0/4.0/9.0	00/01/02/03/04	08
M1 Gain	-12–**+8**–+12	34–4C	09
M2 Freq	200–**1k**–6.3k	*10	0A
M2 Q	**0.5**/1.0/2.0/4.0/9.0	00/01/02/03/04	0B
M2 Gain	-12–**-8**–+12	34–4C	0C
+ Level	0–**127**	00–7F	16
02 : Spectrum			**01 01**
Band 1	-12–**-4**–+12	34–4C	03
Band 2	-12–**+1**–+12	34–4C	04
Band 3	-12–**+3**–+12	34–4C	05
Band 4	-12–**+6**–+12	34–4C	06
Band 5	-12–**+2**–+12	34–4C	07
Band 6	-12–**-1**–+12	34–4C	08
Band 7	-12–**-4**–+12	34–4C	09
Band 8	-12–**-5**–+12	34–4C	0A
Width	0.5/1.0/**2.0**/4.0/9.0	00/01/02/03/04	0B
+ Pan	L63–**0**–R63	00–7F	15
# Level	0–**127**	00–7F	16
03 : Enhancer			**01 02**
+ Sens	0–**64**–127	00–7F	03
# Mix	0–**127**	00–7F	04
Low Gain	-12–**+3**–+12	34–4C	13
Hi Gain	-12–**0**–+12	34–4C	14
Level	0–**127**	00–7F	16
04 : Humanizer			**01 03**
Drive	0–**48**–127	00–7F	03
Drive Sw	Off/**On**	00/01	04
+ Vowel	**a**/i/u/e/o	00/01/02/03/04	05
Accel	0–**15**	*14	06
Low Gain	-12–**0**–+12	34–4C	13
Hi Gain	-12–**0**–+12	34–4C	14
Pan	L63–**0**–R63	00–7F	15
# Level	0–**127**	00–7F	16

❍ Effets qui déforment le son (type distorsion)

Paramètre	Valeur de réglage	Valeur (Hex.)	MSB/LSB (H)
05 : Overdrive			**01 10**
+ Drive	0–**48**–127	00–7F	03
Amp Type	Small/**BltIn**/2-Stk/3-Stk	00/01/02/03	04
Amp Sw	Off/**On**	00/01	05
Low Gain	-12–**0**–+12	34–4C	13
Hi Gain	-12–**0**–+12	34–4C	14
# Pan	L63–**0**–R63	00–7F	15
Level	0–**96**–127	00–7F	16
06 : Distortion			**01 11**
+ Drive	0–**76**–127	00–7F	03
Amp Type	Small/BltIn/2-Stk/**3-Stk**	00/01/02/03	04
Amp Sw	Off/**On**	00/01	05
Low Gain	-12–**0**–+12	34–4C	13
Hi Gain	-12–**-8**–+12	34–4C	14
# Pan	L63–**0**–R63	00–7F	15
Level	0–**84**–127	00–7F	16

❍ Effets qui modulent le son (type modulation)

Paramètre	Valeur de réglage	Valeur (Hex.)	MSB/LSB (H)
07 : Phaser			**01 20**
+ Manual	100–**620**–8k	*12	03
# Rate	0.05–**0.85**–10.0	*6	04
Depth	0–**64**–127	00–7F	05
Reso	0–**16**–127	00–7F	06
Mix	0–**127**	00–7F	07
Low Gain	-12–**0**–+12	34–4C	13
Hi Gain	-12–**0**–+12	34–4C	14
Level	0–**104**–127	00–7F	16
08 : Auto Wah			**01 21**
Fil Type	LPF/**BPF**	00/01	03
Sens	**0**–127	00–7F	04
+ Manual	0–**68**–127	00–7F	05
Peak	0–**62**–127	00–7F	06
# Rate	0.05–**2.05**–10.0	*6	07
Depth	0–**72**–127	00–7F	08
Polarity	Down/**Up**	00/01	09
Low Gain	-12–**0**–+12	34–4C	13
Hi Gain	-12–**0**–+12	34–4C	14
Pan	L63–**0**–R63	00–7F	15
Level	0–**96**–127	00–7F	16

Paramètre	Valeur de réglage	Valeur (Hex.)	MSB/LSB (H)	
09 : Rotary			**01**	**22**
Low Slow	0.05–**0.35**–10.0	*6		03
Low Fast	0.05–**6.40**–10.0	*6		04
Low Accl	0–**3**–15	*14		05
Low Level	0–**127**	00–7F		06
Hi Slow	0.05–**0.90**–10.0	*6		07
Hi Fast	0.05–**7.50**–10.0	*6		08
Hi Accl	0–**11**–15	*14		09
Hi Level	0–**64**–127	00–7F		0A
Separate	0–**96**–127	00–7F		0B
+ Speed	**Slow**/Fast	00/7F		0D
Low Gain	-12–**0**–+12	34–4C		13
Hi Gain	-12–**0**–+12	34–4C		14
# Level	0–**127**	00–7F		16
10 : Stereo Flanger			**01**	**23**
Pre Filter	**Off**/LPF/HPF	00/01/02		03
Cutoff	**250**–8k	*9		04
Pre Dly	0–**1.6ms**–100ms	*1		05
+ Rate	0.05–**0.60**–10.0	*6		06
Depth	0–**24**–127	00–7F		07
# Feedback	-98%–**+80%**–+98%	0F–71		08
Phase	0–**180**	00–5A		09
Balance	D> 0E–**D=E**–D 0<E	00–7F		12
Low Gain	-12–**0**–+12	34–4C		13
Hi Gain	-12–**0**–+12	34–4C		14
Level	0–**104**–127	00–7F		16
11 : Step Flanger			**01**	**24**
Pre Dly	0–**1.0ms**–100ms	*1		03
Rate	0.05–**0.30**–10.0	*6		04
Depth	0–**95**–127	00–7F		05
+ Feedback	-98%–**+30%**–+98%	0F–71		06
Phase	0–**180**	00–5A		07
# Step Rate	0.05–**2.75**–10.0	*6		08
Balance	D> 0E–**D=E**–D 0<E	00–7F		12
Low Gain	-12–**0**–+12	34–4C		13
Hi Gain	-12–**0**–+12	34–4C		14
Level	0–**96**–127	00–7F		16
12 : Tremolo			**01**	**25**
Mod Wave	Tri/**Sqr**/Sin/Saw1/Saw2	00/01/02/03/04		03
+ Mod Rate	0.05–**3.05**–10.0	*6		04
# Mod Depth	0–**96**–127	00–7F		05
Low Gain	-12–**0**–+12	34–4C		13
Hi Gain	-12–**0**–+12	34–4C		14
Level	0–**127**	00–7F		16
13 : Auto Pan			**01**	**26**
Mod Wave	Tri/**Sqr**/Sin/Saw1/Saw2	00/01/02/03/04		03
+ Mod Rate	0.05–**3.05**–10.0	*6		04
# Mod Depth	0–**96**–127	00–7F		05
Low Gain	-12–**0**–+12	34–4C		13
Hi Gain	-12–**0**–+12	34–4C		14
Level	0–**127**	00–7F		16

❍ Effets qui affectent le niveau (type compresseur)

Paramètre	Valeur de réglage	Valeur (Hex.)	MSB/LSB (H)	
14 : Compressor			**01**	**30**
Attack	0–**72**–127	00–7F		03
Sustain	0–**100**–127	00–7F		04
Post Gain	**0**/+6/+12/+18	00/01/02/03		05
Low Gain	-12–**0**–+12	34–4C		13
Hi Gain	-12–**0**–+12	34–4C		14
+ Pan	L63–**0**–R63	00–7F		15
# Level	0–**104**–127	00–7F		16
15 : Limiter			**01**	**31**
Threshold	0–**85**–127	00–7F		03
Ratio	1/1.5,1/2,1/4,**1/100**	00/01/02/03		04
Release	0–**16**–127	00–7F		05
Post Gain	**0**/+6/+12/+18	00/01/02/03		06
Low Gain	-12–**0**–+12	34–4C		13
Hi Gain	-12–**0**–+12	34–4C		14
+ Pan	L63–**0**–R63	00–7F		15
# Level	0–**127**	00–7F		16

❍ Effets qui élargissent le son (type chorus)

Paramètre	Valeur de réglage	Valeur (Hex.)	MSB/LSB (H)	
16 : Hexa Chorus			**01**	**40**
Pre Dly	0–**2.4ms**–100ms	*1		03
+ Rate	0.05–**0.45**–10.0	*6		04
Depth	0–**127**	00–7F		05
Pre Dly Dev	0–**5**–20	00–14		06
Depth Dev	-20–**+2**–+20	2C–54		07
Pan Dev	0–**16**–20	00–14		08
# Balance	D> 0E–**D=E**–D 0<E	00–7F		12
Low Gain	-12–**0**–+12	34–4C		13
Hi Gain	-12–**0**–+12	34–4C		14
Level	0–**112**–127	00–7F		16
17 : Tremolo Chorus			**01**	**41**
Pre Dly	0–**1.6ms**–100ms	*1		03
Cho Rate	0.05–**0.45**–10.0	*6		04
Cho Depth	0–**40**–127	00–7F		05
Trem Phase	0–**80**–180	00–5A		06
+ Trem Rate	0.05–**3.05**–10.0	*6		07
Trem Sep	0–**96**–127	00–7F		08
# Balance	D> 0E–**D 0<E**	00–7F		12
Low Gain	-12–**0**–+12	34–4C		13
Hi Gain	-12–**0**–+12	34–4C		14
Level	0–**127**	00–7F		16
18 : Stereo Chorus			**01**	**42**
Pre Filter	**Off**/LPF/HPF	00/01/02		03
Cutoff	**250**–8k	*9		04
Pre Dly	0–**1.0ms**–100ms	*1		05
+ Rate	0.05–**0.45**–10.0	*6		06
Depth	0–**111**–127	00–7F		07
Phase	0–**180**	00–5A		09
# Balance	D> 0E–**D=E**–D 0<E	00–7F		12
Low Gain	-12–**0**–+12	34–4C		13
Hi Gain	-12–**0**–+12	34–4C		14
Level	0–**104**–127	00–7F		16
19 : Space D			**01**	**43**
Pre Dly	0–**3.2ms**–100ms	*1		03
+ Rate	0.05–**0.45**–10.0	*6		04
Depth	0–**127**	00–7F		05
Phase	0–**180**	00–5A		06
# Balance	D> 0E–**D=E**–D 0<E	00–7F		12
Low Gain	-12–**0**–+12	34–4C		13
Hi Gain	-12–**0**–+12	34–4C		14
Level	0–**96**–127	00–7F		16
20 : 3D Chorus			**01**	**44**
Pre Dly	0–**1.0ms**–100ms	*1		03
+ Cho Rate	0.05–**0.45**–10.0	*6		04
Cho Depth	0–**72**–127	00–7F		05
Out	**Speaker**/Phones	00/01		11
# Balance	D> 0E–**D=E**–D 0<E	00–7F		12
Low Gain	-12–**0**–+12	34–4C		13
Hi Gain	-12–**0**–+12	34–4C		14
Level	0–**80**–127	00–7F		16

❍ Effets qui réfléchissent le son (type delay/reverb)

Paramètre	Valeur de réglage	Valeur (Hex.)	MSB/LSB (H)
21 : Stereo Delay			**01 50**
Dly Tm L	0–**150ms**–500ms	*4	03
Dly Tm R	0–**300ms**–500ms	*4	04
+ Feedback	-98%–**+48%**–+98%	0F–71	05
Fb Mode	Norm/**Cross**	00/01	06
Phase L	**Norm**/Invert	00/01	07
Phase R	**Norm**/Invert	00/01	08
HF Damp	315–8k/**Bypass**	*8	0A
# Balance	D> 0E–**D>74E**–D 0<E	00–7F	12
Low Gain	-12–**0**–+12	34–4C	13
Hi Gain	-12–**0**–+12	34–4C	14
Level	0–**127**	00–7F	16
22 : Mod Delay			**01 51**
Dly Tm L	0–**40ms**–500ms	*4	03
Dly Tm R	0–**220ms**–500ms	*4	04
Feedback	-98%–**+48%**–+98%	0F–71	05
Fb Mode	Norm/**Cross**	00/01	06
+ Mod Rate	0.05–**0.65–**10.0	*6	07
Mod Depth	0–**21**–127	00–7F	08
Mod Phase	0–**180**	00–5A	09
HF Damp	315–8k/**Bypass**	*8	0A
# Balance	D> 0E–**D>61E**–D 0<E	00–7F	12
Low Gain	-12–**0**–+12	34–4C	13
Hi Gain	-12–**0**–+12	34–4C	14
Level	0–**127**	00–7F	16
23 : 3 Tap Delay			**01 52**
Dly Tm C	200ms–**300m**s–990ms/1sec	*2	03
Dly Tm L	200ms–**200m**s–990ms/1sec	*2	04
Dly Tm R	200ms–**235ms**–990ms/1sec	*2	05
+ Feedback	-98%–**+32%**–+98%	0F–71	06
Dly Lev C	0–**127**	00–7F	07
Dly Lev L	0–**127**	00–7F	08
Dly Lev R	0–**127**	00–7F	09
HF Damp	315–8k/**Bypass**	*8	0A
# Balance	D> 0E–**D>74E**–D 0<E	00–7F	12
Low Gain	-12–**0**–+12	34–4C	13
Hi Gain	-12–**0**–+12	34–4C	14
Level	0–**127**	00–7F	16
24 : 4 Tap Delay			**01 53**
Dly Tm 1	200ms–**500m**s–990ms/1sec	*2	03
Dly Tm 2	200ms–**300m**s–990ms/1sec	*2	04
Dly Tm 3	200ms–**400m**s–990ms/1sec	*2	05
Dly Tm 4	200ms–**200ms**–990ms/1sec	*2	06
Dly Lev 1	0–**127**	00–7F	07
Dly Lev 2	0–**127**	00–7F	08
Dly Lev 3	0–**127**	00–7F	09
Dly Lev 4	0–**127**	00–7F	0A
+ Feedback	-98%–**+32%**–+98%	0F–71	0B
HF Damp	315–8k/**Bypass**	*8	0C
# Balance	D> 0E–**D>74E**–D 0<E	00–7F	12
Low Gain	-12–**0**–+12	34–4C	13
Hi Gain	-12–**0**–+12	34–4C	14
Level	0–**127**	00–7F	16
25 : Tm Ctrl Delay			**01 54**
+ Dly Time	200ms–**500ms**–990ms/1sec	*3	03
Accel	0–**10**–15	*14	04
# Feedback	-98%–**+32%**–+98%	0F–71	05
HF Damp	315–8k/**Bypass**	*8	06
EFX Pan	L63–**0**–R63	00–7F	07
Balance	D> 0E–**D>74E**–D 0<E	00–7F	12
Low Gain	-12–**0**–+12	34–4C	13
Hi Gain	-12–**0**–+12	34–4C	14
Level	0–**127**	00–7F	16

Paramètre	Valeur de réglage	Valeur (Hex.)	MSB/LSB (H)
26 : Reverb			**01 55**
Type	Room1/2/**Stage**1/**2**/Hall1/200/01/02/03/04/05		03
Pre Dly	0–**74ms**–100ms	*1	04
+ Time	0–**120**–127	00–7F	05
HF Damp	315–**6.3k**–8k/Bypass	*8	06
# Balance	D> 0E–**D=E**–D 0<E	00–7F	12
Low Gain	-12–**0**–+12	34–4C	13
Hi Gain	-12–**0**–+12	34–4C	14
Level	0–**127**	00–7F	16
27 : Gate Reverb			**01 56**
Type	**Norm**/Reverse/Sweep1/2	00/01/02/03	03
Pre Dly	0–**0.5ms**–100ms	*1	04
Gate Time	0–**65ms**–500ms	00–63	05
+ Balance	D> 0E–**D>65E**–D 0<E	00–7F	12
Low Gain	-12–**0**–+12	34–4C	13
Hi Gain	-12–**-3**–+12	34–4C	14
# Level	0–**112**–127	00–7F	16
28 : 3D Delay			**01 57**
Dly Tm C	0–**300ms**–500ms	*4	03
Dly Tm L	0–**200ms**–500ms	*4	04
Dly Tm R	0–**240ms**–500ms	*4	05
+ Feedback	-98%–**+32%**–+98%	0F–71	06
Dly Lev C	0–**40**–127	00–7F	07
Dly Lev L	0–**64**–127	00–7F	08
Dly Lev R	0–**64**–127	00–7F	09
HF Damp	315–8k/**Bypass**	*8	0A
Out	**Speaker**/Phones	00/01	11
# Balance	D> 0E–**D>74E**–D 0<E	00–7F	12
Low Gain	-12–**0**–+12	34–4C	13
Hi Gain	-12–**0**–+12	34–4C	14
Level	0–**127**	00–7F	16

❍ Effets qui modifient la hauteur (type pitch shifter)

Paramètre	Valeur de réglage	Valeur (Hex.)	MSB/LSB (H)
29 : 2 Pitch Shifter			**01 60**
+ Coarse 1	-24–**+7**–+12	28–4C	03
Fine 1	-100–**-4**–+100	0E–72	04
Pre Dly 1	**0**–100ms	*1	05
EFX Pan 1	L63–0–**R63**	00–7F	06
# Coarse 2	-24–**-5**–+12	28–4C	07
Fine 2	-100–**+4**–+100	0E–72	08
Pre Dly 2	**0**–100ms	*1	09
EFX Pan 2	**L63**–0–R63	00–7F	0A
Shift Mode	1–**3**–5	00–04	0B
L.Bal	A> 0B–**A=B**–A 0<B	00–7F	0C
Balance	D> 0E–**D>74E**–D 0<E	00–7F	12
Low Gain	-12–**0**–+12	34–4C	13
Hi Gain	-12–**0**–+12	34–4C	14
Level	0–**95**–127	00–7F	16
30 : Fb P.Shifter			**01 61**
+ P.Coarse	-24–**+7**–+12	28–4C	03
P.Fine	-100–**0**–+100	0E–72	04
# Feedback	-98%–**+40%**–+98%	0F–71	05
Pre Dly	0–**45ms**–100ms	*1	06
Mode	1–**3**–5	00–04	07
EFX Pan	L63–**0**–R63	00–7F	08
Balance	D> 0E–**D=E**–D 0<E	00–7F	12
Low Gain	-12–**0**–+12	34–4C	13
Hi Gain	-12–**-6**–+12	34–4C	14
Level	0–**127**	00–7F	16

❍ Autres

Paramètre	Valeur de réglage	Valeur (Hex.)	MSB/LSB (H)	
31 : 3D Auto			**01**	**70**
Azimuth	180/L168–**0**–R168	*13		03
+ Speed	0.05–**1.30**–10.0	*6		04
Clockwise	-/**+**	00/01		05
# Turn	Off/**On**	00/01		06
Out	**Speaker**/Phones	00/01		11
Level	0–**127**	00–7F		16
32 : 3D Manual			**01**	**71**
+ Azimuth	180/L168–**0**–R168	*13		03
Out	**Speaker**/Phones	00/01		11
# Level	0–**127**	00–7F		16
33 : Lo-Fi 1			**01**	**72**
Pre Filter	1–**2**–6	00–05		03
Lo-Fi Type	1–**6**–9	00–08		04
Post Filter	1–**2**–6	00–05		05
+ Balance	D> 0E–**D 0<E**	00–7F		12
Low Gain	-12–**0**–+12	34–4C		13
Hi Gain	-12–**0**–+12	34–4C		14
# Pan	L63–**0**–R63	00–7F		15
Level	0–**127**	00–7F		16
34 : Lo-Fi 2			**01**	**73**
Lo-Fi Type	1–**2**–6	00–05		03
Fil Type	Off/**LPF**/HPF	00/01/02		04
Cutoff	250–**630**–8k	*9		05
+ R.Detune	**0**–127	00–7F		06
R.Nz Lev	0–**64**–127	00–7F		07
W/P Sel	White/**Pink**	00/01		08
W/P LPF	250–6.3k/**Bypass**	*11		09
W/P Level	**0**–127	00–7F		0A
Disc Type	**LP**/EP/SP/RND	00/01/02/03		0B
Disc LPF	250–6.3k/**Bypass**	*11		0C
Disc Nz Lev	**0**–127	00–7F		0D
Hum Type	**50Hz**/60Hz	00/01		0E
Hum LPF	250–6.3k/**Bypass**	*11		0F
Hum Level	**0**–127	00–7F		10
M/S	Mono/**Stereo**	00–01		11
# Balance	D> 0E–**D 0<E**	00–7F		12
Low Gain	-12–**0**–+12	34–4C		13
Hi Gain	-12–**0**–+12	34–4C		14
Pan(Mono)	L63–**0**–R63	00–7F		15
Level	0–**127**	00–7F		16

❍ Effets qui connectent deux types d’effet en série (série 2)

Paramètre	Valeur de réglage	Valeur (Hex.)	MSB/LSB (H)	
35 : OD → Chorus			**02**	**00**
OD Drive	0–**48**–127	00–7F		03
+ OD Pan	L63–**0**–R63	00–7F		04
OD Amp	Small/**BltIn**/2-Stk/3-Stk	00/01/02/03		05
OD Amp Sw	**Off**/On	00/01		06
Cho Dly	0–**1.0ms**–100ms	*1		08
Cho Rate	0.05–**0.45**–10.0	*6		09
Cho Depth	0–**72**–127	00–7F		0A
# Cho Bal	D> 0E–**D=E**–D 0<E	00–7F		0C
Low Gain	-12–**0**–+12	34–4C		13
Hi Gain	-12–**0**–+12	34–4C		14
Level	0–**80**–127	00–7F		16
36 : OD → Flanger			**02**	**01**
OD Drive	0–**48**–127	00–7F		03
+ OD Pan	L63–**0**–R63	00–7F		04
OD Amp	Small/**BltIn**/2-Stk/3-Stk	00/01/02/03		05
OD Amp Sw	**Off**/On	00/01		06
FL Dly	0–**1.6ms**–100ms	*1		08
FL Rate	0.05–**0.60**–10.0	*6		09
FL Depth	0–**40**–127	00–7F		0A
FL Fb	-98%–**+80%**–+98%	0F–71		0B
# FL Bal	D> 0E–**D>49E**–D 0<E	00–7F		0C
Low Gain	-12–**0**–+12	34–4C		13
Hi Gain	-12–**0**–+12	34–4C		14
Level	0–**80**–127	00–7F		16
37 : OD → Delay			**02**	**02**
OD Drive	0–**48**–127	00–7F		03
+ OD Pan	L63–**0**–R63	00–7F		04
OD Amp	Small/**BltIn**/2-Stk/3-Stk	00/01/02/03		05
OD Amp Sw	**Off**/On	00/01		06
Dly Time	0–**250ms**–500ms	*4		08
Dly Fb	-98%–**+32%**–+98%	0F–71		09
Dly HF	315–8k/**Bypass**	*8		0A
# Dly Bal	D> 0E–**D>74E**–D 0<E	00–7F		0C
Low Gain	-12–**0**–+12	34–4C		13
Hi Gain	-12–**0**–+12	34–4C		14
Level	0–**80**–127	00–7F		16
38 : DS → Chorus			**02**	**03**
DS Drive	0–**48**–127	00–7F		03
+ DS Pan	L63–**0**–R63	00–7F		04
DS Amp	Small/**BltIn**/2-Stk/3-Stk	00/01/02/03		05
DS Amp Sw	**Off**/On	00/01		06
Cho Dly	0–**1.0ms**–100ms	*1		08
Cho Rate	0.05–**0.45**–10.0	*6		09
Cho Depth	0–**72**–127	00–7F		0A
# Cho Bal	D> 0E–**D=E**–D 0<E	00–7F		0C
Low Gain	-12–**0**–+12	34–4C		13
Hi Gain	-12–**0**–+12	34–4C		14
Level	0–**72**–127	00–7F		16
39 : DS → Flanger			**02**	**04**
DS Drive	0–**48**–127	00–7F		03
+ DS Pan	L63–**0**–R63	00–7F		04
DS Amp	Small/**BltIn**/2-Stk/3-Stk	00/01/02/03		05
DS Amp Sw	**Off**/On	00/01		06
FL Dly	0–**1.1ms**–100ms	*1		08
FL Rate	0.05–**0.60**–10.0	*6		09
FL Depth	0–**24**–127	00–7F		0A
FL Fb	-98%–**+80%**–+98%	0F–71		0B
# FL Bal	D> 0E–**D>49E**–D 0<E	00–7F		0C
Low Gain	-12–**0**–+12	34–4C		13
Hi Gain	-12–**0**–+12	34–4C		14
Level	0–**72**–127	00–7F		16
40 : DS → Delay			**02**	**05**
DS Drive	0–**48**–127	00–7F		03
+ DS Pan	L63–**0**–R63	00–7F		04
DS Amp	Small/**BltIn**/2-Stk/3-Stk	00/01/02/03		05
DS Amp Sw	**Off**/On	00/01		06
Dly Time	0–**250ms**–500ms	*4		08
Dly Fb	-98%–**+32%**–+98%	0F–71		09
Dly HF	315–8k/**Bypass**	*8		0A
# Dly Bal	D> 0E–**D>74E**–D 0<E	00–7F		0C
Low Gain	-12–**0**–+12	34–4C		13
Hi Gain	-12–**0**–+12	34–4C		14
Level	0–**72**–127	00–7F		16

Paramètre	Valeur de réglage	Valeur (Hex.)	MSB/LSB (H)
41 : EH → Chorus			**02 06**
+ EH Sens	0–**64**–127	00–7F	03
EH Mix	0–**127**	00–7F	04
Cho Dly	0–**14ms**–100ms	*1	08
Cho Rate	0.05–**0.45**–10.0	*6	09
Cho Depth	0–**101**–127	00–7F	0A
# Cho Bal	D> 0E–**D=E**–D 0<E	00–7F	0C
Low Gain	-12–**0**–+12	34–4C	13
Hi Gain	-12–**0**–+12	34–4C	14
Level	0–**80**–127	00–7F	16
42 : EH → Flanger			**02 07**
+ EH Sens	0–**64**–127	00–7F	03
EH Mix	0–**127**	00–7F	04
FL Dly	0–**1.6ms**–100ms	*1	08
FL Rate	0.05–**0.60**–10.0	*6	09
FL Depth	0–**24**–127	00–7F	0A
FL Fb	-98%–**+80%**–+98%	0F–71	0B
# FL Bal	D> 0E–**D>74E**–D 0<E	00–7F	0C
Low Gain	-12–**0**–+12	34–4C	13
Hi Gain	-12–**0**–+12	34–4C	14
Level	0–**96**–127	00–7F	16
43 : EH → Delay			**02 08**
+ EH Sens	0–**64**–127	00–7F	03
EH Mix	0–**127**	00–7F	04
Dly Time	0–**250ms**–500ms	*4	08
Dly Fb	-98%–**+32%**–+98%	0F–71	09
Dly HF	315–8k/**Bypass**	*8	0A
# Dly Bal	D> 0E–**D>74E**–D 0<E	00–7F	0C
Low Gain	-12–**0**–+12	34–4C	13
Hi Gain	-12–**0**–+12	34–4C	14
Level	0–**88**–127	00–7F	16
44 : Cho → Delay			**02 09**
Cho Dly	0–**1.0ms**–100ms	*1	03
Cho Rate	0.05–**0.50**–10.0	*6	04
Cho Depth	0–**120**–127	00–7F	05
+ Cho Bal	D> 0E–**D=E**–D 0<E	00–7F	07
Dly Time	0–**250ms**–500ms	*4	08
Dly Fb	-98%–**+32%**–+98%	0F–71	09
Dly HF	315–8k/**Bypass**	*8	0A
# Dly Bal	D> 0E–**D>74E**–D 0<E	00–7F	0C
Low Gain	-12–**0**–+12	34–4C	13
Hi Gain	-12–**0**–+12	34–4C	14
Level	0–**127**	00–7F	16
45 : FL → Delay			**02 0A**
FL Dly	0–**1.6ms**–100ms	*1	03
FL Rate	0.05–**0.60**–10.0	*6	04
FL Depth	0–**24**–127	00–7F	05
+ FL Fb	-98%–**+80%**–+98%	0F–71	06
FL Bal	D> 0E–**D=E**–D 0<E	00–7F	07
Dly Time	0–**250ms**–500ms	*4	08
Dly Fb	-98%–**+32%**–+98%	0F–71	09
Dly HF	315–8k/**Bypass**	*8	0A
# Dly Bal	D> 0E–**D>74E**–D 0<E	00–7F	0C
Low Gain	-12–**0**–+12	34–4C	13
Hi Gain	-12–**0**–+12	34–4C	14
Level	0–**127**	00–7F	16
46 : Cho→ Flanger			**02 0B**
Cho Dly	0–**1.0ms**–100ms	*1	03
Cho Rate	0.05–**0.45**–10.0	*6	04
Cho Depth	0–**120**–127	00–7F	05
+ Cho Bal	D> 0E–**D=E**–D 0<E	00–7F	07
FL Dly	0–**1.6ms**–100ms	*1	08
FL Rate	0.05–**0.60**–10.0	*6	09
FL Depth	0–**24**–127	00–7F	0A
FL Fb	-98%–**+80%**–+98%	0F–71	0B
# FL Bal	D> 0E–**D=E**–D 0<E	00–7F	0C
Low Gain	-12–**0**–+12	34–4C	13
Hi Gain	-12–**0**–+12	34–4C	14
Level	0–**112**–127	00–7F	16

❍ Effets qui connectent trois types d'effet ou plus en série (série 3/4/5)

Paramètre	Valeur de réglage	Valeur (Hex.)	MSB/LSB (H)
47 : Rotary Multi			**03 00**
+ OD Drive	0–**13**–127	00–7F	03
OD Sw	Off/**On**	00/01	04
EQ L Gain	-12–**0**–+12	34–4C	05
EQ M Fq	200–**1.6k**–6.3k	*10	06
EQ M Q	**0.5**/1.0/2.0/4.0/9.0	00/01/02/03/04	07
EQ M Gain	-12–**0**–+12	34–4C	08
EQ H Gain	-12–**0**–+12	34–4C	09
RT L Slow	0.05–**0.35**–10.0	*6	0A
RT L Fast	0.05–**6.40**–10.0	*6	0B
RT Lo Accl	0–**3**–15	*14	0C
RT Lo Lev	0–**127**	00–7F	0D
RT H Slow	0.05–**0.90**–10.0	*6	0E
RT H Fast	0.05–**7.50**–10.0	*6	0F
RT Hi Accl	0–**11**–15	*14	10
RT Hi Lev	0–**64**–127	00–7F	11
RT Sept	0–**96**–127	00–7F	12
# RT Speed	**Slow**/Fast	00/7F	13
Level	0–**96**–127	00–7F	16
48 : GTR Multi 1			**04 00**
Cmp Atck	0–**100**–127	00–7F	03
Cmp Sus	0–**80**–127	00–7F	04
Cmp Level	0–**100**–127	00–7F	05
Cmp Sw	Off/**On**	00/01	06
OD Sel	**Odrv**/Dist	00/01	07
+ OD Drive	0–**80**–127	00–7F	08
OD Amp	**Small**/BltIn/2-Stk/3-Stk	00/01/02/03	09
OD Amp Sw	Off/**On**	00/01	0A
OD L Gain	-12–**+5**–+12	34–4C	0B
OD H Gain	-12–**+10**–+12	34–4C	0C
OD Sw	Off/**On**	00/01	0D
CF Sel	**Chorus**/Flangr	00/01	0E
CF Rate	0.05–**0.45**–6.40	*7	0F
CF Depth	0–**30**–127	00–7F	10
CF Fb	-98%–**+76%**–+98%	0F–71	11
CF Mix	0–**40**–127	00–7F	12
Dly Time	0–**300ms**–635ms	*5	13
Dly Fb	0–**34**–127	00–7F	14
# Dly Mix	0–**15**–127	00–7F	15
Level	0–**110**–127	00–7F	16

Paramètre	Valeur de réglage	Valeur (Hex.)	MSB/LSB (H)
49 : GTR Multi 2			**04 01**
Cmp Atck	0–**70**–127	00–7F	03
Cmp Sus	0–**127**	00–7F	04
Cmp Level	0–**90**–127	00–7F	05
Cmp Sw	Off/**On**	00/01	06
OD Sel	**Odrv**/Dist	00/01	07
+ OD Drive	0–**80**–127	00–7F	08
OD Amp	Small/BltIn/**2-Stk**/3-Stk	00/01/02/03	09
OD Amp Sw	Off/**On**	00/01	0A
OD Sw	Off/**On**	00/01	0B
EQ L Gain	-12–**+12**	34–4C	0C
EQ M Fq	200–**1k**–6.3k	*10	0D
EQ M Q	0.5/1.0/**2.0**/4.0/9.0	00/01/02/03/04	0E
EQ M Gain	-12–**+5**–+12	34–4C	0F
EQ H Gain	-12–**-10**–+12	34–4C	10
CF Sel	**Chorus**/Flangr	00/01	11
CF Rate	0.05–**0.45**–6.40	*7	12
CF Depth	0–**96**–127	00–7F	13
CF Fb	-98%–**+76%**–+98%	0F–71	14
# CF Mix	**0**–127	00–7F	15
Level	0–**80**–127	00–7F	16

Paramètre	Valeur de réglage	Valeur (Hex.)	MSB/LSB (H)
50 : GTR Multi 3			**04 02**
Wah Fil	LPF/**BPF**	00/01	03
+ Wah Man	0–**60**–127	00–7F	04
Wah Peak	0–**10**–127	00–7F	05
Wah Sw	Off/**On**	00/01	06
OD Sel	Odrv/**Dist**	00/01	07
# OD Drive	0–**80**–127	00–7F	08
OD Amp	Small/BltIn/**2-Stk**/3-Stk	00/01/02/03	09
OD Amp Sw	Off/**On**	00/01	0A
OD L Gain	-12–**0**–+12	34–4C	0B
OD H Gain	-12–**0**–+12	34–4C	0C
OD Sw	Off/**On**	00/01	0D
CF Sel	**Chorus**/Flangr	00/01	0E
CF Rate	0.05–**0.45**–6.40	*7	0F
CF Depth	**0**–127	00–7F	10
CF Fb	-98%–**+50%**–+98%	0F–71	11
CF Mix	0–**50**–127	00–7F	12
Dly Time	0–**160ms**–635ms	*5	13
Dly Fb	0–**64**–127	00–7F	14
Dly Mix	0–**30**–127	00–7F	15
Level	0–**88**–127	00–7F	16

Paramètre	Valeur de réglage	Valeur (Hex.)	MSB/LSB (H)
51 : Clean Gt Multi 1			**04 03**
Cmp Atck	0–**50**–127	00–7F	03
Cmp Sus	0–**127**	00–7F	04
Cmp Level	0–**75**–127	00–7F	05
Cmp Sw	Off/**On**	00/01	06
EQ L Gain	-12–**+12**	34–4C	07
EQ M Fq	**200**–6.3k	*10	08
EQ M Q	0.5/1.0/**2.0**/4.0/9.0	00/01/02/03/04	09
EQ M Gain	-12–**+5**–+12	34–4C	0A
EQ H Gain	**-12**–+12	34–4C	0B
CF Sel	**Chorus**/Flangr	00/01	0C
CF Rate	0.05–**0.45**–6.40	*7	0D
CF Depth	0–**40**–127	00–7F	0E
CF Fb	-98%–**+30%**–+98%	0F–71	0F
+ CF Mix	0–**100**–127	00–7F	10
Dly Time	0–**120ms**–635ms	*5	11
Dly Fb	0–**40**–127	00–7F	12
Dly HF	315–8k/**Bypass**	*8	13
# Dly Mix	0–**30**–127	00–7F	14
Level	0–**95**–127	00–7F	16

Paramètre	Valeur de réglage	Valeur (Hex.)	MSB/LSB (H)
52 : Clean Gt Multi2			**04 04**
AW Filter	LPF/**BPF**	00/01	03
+ AW Man	0–**55**–127	00–7F	04
AW Peak	0–**40**–127	00–7F	05
AW Rate	0.05–**1.50**–6.40	*7	06
AW Depth	0–**80**–127	00–7F	07
AW Sw	Off/**On**	00/01	08
EQ L Gain	-12–**+12**	34–4C	09
EQ M Fq	200–**1.6k**–6.3k	*10	0A
EQ M Q	**0.5**/1.0/2.0/4.0/9.0	00/01/02/03/04	0B
EQ M Gain	-12–**0**–+12	34–4C	0C
EQ H Gain	-12–**0**–+12	34–4C	0D
CF Sel	**Chorus**/Flangr	00/01	0E
CF Rate	0.05–**0.45**–6.40	*7	0F
CF Depth	0–**20**–127	00–7F	10
CF Fb	-98%–**+76%**–+98%	0F–71	11
CF Mix	0–**100**–127	00–7F	12
Dly Time	0–**30ms**–635ms	*5	13
Dly Fb	0–**15**–127	00–7F	14
# Dly Mix	0–**80**–127	00–7F	15
Level	0–**76**–127	00–7F	16

Paramètre	Valeur de réglage	Valeur (Hex.)	MSB/LSB (H)
53 : Bass Multi			**04 05**
Cmp Atck	0–**72**–127	00–7F	03
Cmp Sus	0–**100**–127	00–7F	04
Cmp Level	0–**75**–127	00–7F	05
Cmp Sw	Off/**On**	00/01	06
OD Sel	**Odrv**/Dist	00/01	07
+ OD Drive	0–**48**–127	00–7F	08
OD Amp	**Small**/BltIn/2-Stk	00/01/02	09
OD Amp Sw	**Off**/On	00/01	0A
OD Sw	Off/**On**	00/01	0B
EQ L Gain	-12–**+2**–+12	34–4C	0C
EQ M Fq	200–**1.6k**–6.3k	*10	0D
EQ M Q	0.5/**1.0**/2.0/4.0/9.0	00/01/02/03/04	0E
EQ M Gain	-12–**+4**–+12	34–4C	0F
EQ H Gain	-12–**0** –+12	34–4C	10
CF Sel	**Chorus**/Flangr	00/01	11
CF Rate	0.05–**0.30**–6.40	*7	12
CF Depth	0–**20**–127	00–7F	13
CF Fb	-98%–**+76%**–+98%	0F–71	14
# CF Mix	0–**64**–127	00–7F	15
Level	0–**76**–127	00–7F	16

Paramètre	Valeur de réglage	Valeur (Hex.)	MSB/LSB (H)
54 : Rhodes Multi			**04 06**
EH Sens	0–**64**–127	00–7F	03
EH Mix	0–**64**–127	00–7F	04
PH Man	100–**620**–8k	*12	05
PH Rate	0.05–**0.85**–6.40	*7	06
PH Depth	0–**32**–127	00–7F	07
PH Reso	0–**16**–127	00–7F	08
PH Mix	0–**64**–127	00–7F	09
CF Sel	**Chorus**/Flangr	00/01	0A
CF LPF	250–6.3k/**Bypass**	*11	0B
CF Dly	0–**1.0ms**–100ms	*1	0C
CF Rate	0.05–**0.45**–6.40	*7	0D
CF Depth	0–**64**–127	00–7F	0E
CF Fb	-98%–**+80%**–+98%	0F–71	0F
CF Mix	0–**127**	00–7F	10
TP Sel	Trem/**Pan**	00/01	11
TP Mod WV	Tri/Sqr/**Sin**/Saw1/Saw2	00/01/02/03/04	12
+ TP Mod RT	0.05–**3.05**–6.40	*7	13
# TP Mod Dep	0–**64**–127	00–7F	14
TP Sw	Off/**On**	00/01	15
Level	0–**127**	00–7F	16

Paramètre	Valeur de réglage	Valeur (Hex.)	MSB/LSB (H)
55 : Keyboard Multi			**05 00**
+ RM Mod Freq	0–**50**–127	00–7F	03
# RM Bal	D> 0E–**D>30E**–D 0<E	00–7F	04
EQ L Gain	-12–**+3**–+12	34–4C	05
EQ M Fq	**200**–6.3k	*10	06
EQ M Q	0.5/1.0/**2.0**/4.0/9.0	00/01/02/03/04	07
EQ M Gain	-12–**+5**–+12	34–4C	08
EQ H Gain	-12–**-3**–+12	34–4C	09
PS Coarse	-24–**+7**–+12	28–4C	0A
PS Fine	-100–**0**–+100	0E–72	0B
PS Mode	**1**–5	00–04	0C
PS Bal	D> 0E–**D>60E**–D 0<E	00–7F	0D
PH Man	100–**620**–8k	*12	0E
PH Rate	0.05–**0.45**–6.40	*7	0F
PH Depth	0–**90**–127	00–7F	10
PH Reso	0–**80**–127	00–7F	11
PH Mix	0–**75**–127	00–7F	12
Dly Time	0–**100ms**–635ms	*5	13
Dly Fb	0–**64**–127	00–7F	14
Dly Mix	0–**40**–127	00–7F	15
Level	0–**96**–127	00–7F	16

❍ Effets qui connectent deux types d'effets en parallèle (parallèle 2)

Paramètre	Valeur de réglage	Valeur (Hex.)	MSB/LSB (H)
56 : Cho / Delay			**11 00**
Cho Dly	0–**1.0ms**–100ms	*1	03
Cho Rate	0.05–**0.45**–10.0	*6	04
Cho Depth	0–**120**–127	00–7F	05
+ Cho Bal	D> 0E–**D=E**–D 0<E	00–7F	07
Cho Pan	**L63**–0–R63	00–7F	12
Cho Level	0–**127**	00–7F	13
Dly Time	0–**250ms**–500ms	*4	08
Dly Fb	-98%–**+32%**–+98%	0F–71	09
Dly HF	315–8k/**Bypass**	*8	0A
# Dly Bal	D> 0E–**D>61E**–D 0<E	00–7F	0C
Dly Pan	L63–0–**R63**	00–7F	14
Dly Level	0–**127**	00–7F	15
Level	0–**96**–127	00–7F	16
57 : FL / Delay			**11 01**
FL Dly	0–**1.6ms**–100ms	*1	03
FL Rate	0.05–**0.60**–10.0	*6	04
FL Depth	0–**24**–127	00–7F	05
FL Fb	-98%–**+80%**–+98%	0F–71	06
+ FL Bal	D> 0E–**D=E**–D 0<E	00–7F	07
FL Pan	**L63**–0–R63	00–7F	12
FL Level	0–**127**	00–7F	13
Dly Time	0–**250ms**–500ms	*4	08
Dly Fb	-98%–**+32%**–+98%	0F–71	09
Dly HF	315–8k/**Bypass**	*8	0A
# Dly Bal	D> 0E–**D>74E**–D 0<E	00–7F	0C
Dly Pan	L63–0–**R63**	00–7F	14
Dly Level	0–**127**	00–7F	15
Level	0–**96**–127	00–7F	16
58 : Cho / Flanger			**11 02**
Cho Dly	0–**1.6ms**–100ms	*1	03
Cho Rate	0.05–**0.45**–10.0	*6	04
Cho Depth	0–**120**–127	00–7F	05
+ Cho Bal	D> 0E–**D=E**–D 0<E	00–7F	07
Cho Pan	**L63**–0–R63	00–7F	12
Cho Level	0–**127**	00–7F	13
FL Dly	0–**1.6ms**–100ms	*1	08
FL Rate	0.05–**0.60**–10.0	*6	09
FL Depth	0–**24**–127	00–7F	0A
FL Fb	-98%–**+80%**–+98%	0F–71	0B
# FL Bal	D> 0E–**D=E**–D 0<E	00–7F	0C
FL Pan	L63–0–**R63**	00–7F	14
FL Level	0–**127**	00–7F	15
Level	0–**88** -127	00–7F	16

Paramètre	Valeur de réglage	Valeur (Hex.)	MSB/LSB (H)
59 : OD1 / OD2			**11 03**
OD1 Sel	**Odrv**/Dist	00/01	03
+ OD1 Drive	0–**48**–127	00–7F	04
OD1 Amp	Small/**BltIn**/2-Stk/3-Stk	00/01/02/03	05
OD1 Amp Sw	Off/**On**	00/01	06
OD1 Pan	**L63**–0–R63	00–7F	12
OD1 Level	0–**96**–127	00–7F	13
OD2 Sel	Odrv/**Dist**	00/01	08
# OD2 Drive	0–**76**–127	00–7F	09
OD2 Amp	Small/BltIn/2-Stk/**3-Stk**	00/01/02/03	0A
OD2 Amp Sw	Off/**On**	00/01	0B
OD2 Pan	L63–0–**R63**	00–7F	14
OD2 Level	0–**84**–127	00–7F	15
Level	0–**127**	00–7F	16
60 : OD / Rotary			**11 04**
OD Sel	**Odrv**/Dist	00/01	03
+ OD Drive	0–**48**–127	00–7F	04
OD Amp	Small/**BltIn**/2-Stk/3-Stk	00/01/02/03	05
OD Amp Sw	Off/**On**	00/01	06
OD Pan	**L63**–0–R63	00–7F	12
OD Level	0–**96**–127	00–7F	13
RT L Slow	0.05–**0.35**–10.0	*6	08
RT L Fast	0.05–**6.40** -10.0	*6	09
RT Lo Accl	0–**3**–15	*14	0A
RT Lo Lev	0–**127**	00–7F	0B
RT H Slow	0.05–**0.90**–10.0	*6	0C
RT H Fast	0.05–**7.50**–10.0	*6	0D
RT Hi Accl	0–**11**–15	*14	0E
RT Hi Lev	0–**64**–127	00–7F	0F
RT Sept	0–**96**–127	00–7F	10
# RT Speed	**Slow**/Fast	00/7F	11
RT Pan	L63–0–**R63**	00–7F	14
RT Level	0–**127**	00–7F	15
Level	0–**127**	00–7F	16
61 : OD / Phaser			**11 05**
OD Sel	**Odrv**/Dist	00/01	03
+ OD Drive	0–**48**–127	00–7F	04
OD Amp	Smal/**BltIn**/ 2-Stk/3-Stk	00/01/02/03	05
OD Amp Sw	Off/**On**	00/01	06
OD Pan	**L63**–0–R63	00–7F	12
OD Level	0–**96**–127	00–7F	13
PH Man	100–**620** –8k	*12	08
# PH Rate	0.05–**0.85**–10.0	*6	09
PH Depth	0–**64**–127	00–7F	0A
PH Reso	0–**16**–127	00–7F	0B
PH Mix	0–**127**	00–7F	0C
PH Pan	L63–0–**R63**	00–7F	14
PH Level	0–**127**	00–7F	15
Level	0–**127**	00–7F	16
62 : OD / AutoWah			**11 06**
OD Sel	**Odrv**/Dist	00/01	03
+ OD Drive	0–**48**–127	00–7F	04
OD Amp	Small/**BltIn**/2-Stk/3-Stk	00/01/02/03	05
OD Amp Sw	Off/**On**	00/01	06
OD Pan	**L63**–0–R63	00–7F	12
OD Level	0–**96**–127	00–7F	13
AW Filter	LPF/**BPF**	00/01	08
AW Sens	**0**–127	00–7F	09
# AW Man	0–**68**–127	00–7F	0A
AW Peak	0–**62**–127	00–7F	0B
AW Rate	0.05–**2.05**–10.0	*6	0C
AW Depth	0–**72**–127	00–7F	0D
AW Pol	Down/**Up**	00/01	0E
AW Pan	L63–0–**R63**	00–7F	14
AW Level	0–**127**	00–7F	15
Level	0–**127**	00–7F	16

Paramètre	Valeur de réglage	Valeur (Hex.)	MSB/LSB (H)
63 : PH / Rotary			**11 07**
PH Man	100–**620**–8k	*12	03
+ PH Rate	0.05–**0.85**–10.0	*6	04
PH Depth	0–**64**–127	00–7F	05
PH Reso	0–**16**–127	00–7F	06
PH Mix	0–**127**	00–7F	07
PH Pan	**L63**–0–R63	00–7F	12
PH Level	0–**127**	00–7F	13
RT L Slow	0.05–**0.35**–10.0	*6	08
RT L Fast	0.05–**6.40**–10.0	*6	09
RT Lo Accl	0–**3**–15	*14	0A
RT Lo Lev	0–**127**	00–7F	0B
RT H Slow	0.05–**0.90**–10.0	*6	0C
RT H Fast	0.05–**7.50**–10.0	*6	0D
RT Hi Accl	0–**11**–15	*14	0E
RT Hi Lev	0–**64**–127	00–7F	0F
RT Sept	0–**96**–127	00–7F	10
# RT Speed	**Slow**/Fast	00/7F	11
RT Pan	L63–0–**R63**	00–7F	14
RT Level	0–**127**	00–7F	15
Level	0–**127**	00–7F	16

Paramètre	Valeur de réglage	Valeur (Hex.)	MSB/LSB (H)
64 : PH / AutoWah			**11 08**
PH Man	100–**620**–8k	*12	03
+ PH Rate	0.05–**0.85**–10.0	*6	04
PH Depth	0–**64**–127	00–7F	05
PH Reso	0–**16**–127	00–7F	06
PH Mix	0–**127**	00–7F	07
PH Pan	**L63**–0–R63	00–7F	12
PH Level	0–**127**	00–7F	13
AW Filter	LPF/**BPF**	00/01	08
AW Sens	**0**–127	00–7F	09
# AW Man	0–**68**–127	00–7F	0A
AW Peak	0–**62**–127	00–7F	0B
AW Rate	0.05–**2.05**–10.0	*6	0C
AW Depth	0–**72**–127	00–7F	0D
AW Pol	Down/**Up**	00/01	0E
AW Pan	L63–0–**R63**	00–7F	14
AW Level	0–**127**	00–7F	15
Level	0–**127**	00–7F	16

Tableau de conversion des valeurs des paramètres d’effet

C’est un tableau de conversion entre valeur hexadécimale et réglage réel pour chaque paramètre. Ces paramètres sont utilisés pour les types d’effet suivants.

1. Pre Delay Time
- 10: Stereo Flanger
- 11: Step Flanger
- 16: Hexa Chorus
- 17: Tremolo Chorus
- 18: Stereo Chorus
- 19: Space-D
- 20: 3D Chorus
- 26: Reverb
- 27: Gate Reverb
- 29: 2 Pitch Shifter
- 30: Fb P.Shifter
- 35: OD → Chorus
- 36: OD → Flanger
- 38: DS → Chorus
- 39: DS → Flanger
- 41: EH → Chorus
- 42: EH → Flanger
- 44: Cho → Delay
- 45: FL → Delay
- 46: Cho → Flanger
- 54: Rhodes Multi
- 56: Cho/Delay
- 57: FL/Delay
- 58: Cho/Flanger

2. Delay Time1
- 23: 3 Tap Delay
- 24: 4 Tap Delay

3. Delay Time2
- 25: Tm Ctrl Delay

4. Delay Time3
- 21: Stereo Delay
- 22: Mod Delay
- 28: 3D Delay
- 37: OD → Delay
- 40: DS → Delay
- 43: EH → Delay
- 44: Cho → Delay
- 45: FL → Delay
- 56: Cho/Delay
- 57: FL/Delay

5. Delay Time4
- 48: GTR Multi 1
- 50: GTR Multi 3
- 51: Clean Gt Multi 1
- 52: Clean Gt Multi 2
- 55: Keyboard Multi

6. Rate1
- 07: Phaser
- 08: Auto Wah
- 09: Rotary
- 10: Stereo Flanger
- 11: Step Flanger
- 12: Tremolo
- 13: Auto Pan
- 16: Hexa Chorus
- 17: Tremolo Chorus
- 18: Stereo Chorus
- 19: Space-D
- 20: 3D Chorus
- 22: Mod Delay
- 31: 3D Auto
- 35: OD → Chorus
- 36: OD → Flanger
- 38: DS → Chorus
- 39: DS → Flanger
- 41: EH → Chorus
- 42: EH → Flanger
- 44: Cho → Delay
- 45: FL → Delay
- 46: Cho → Flanger
- 47: Rotary Multi
- 56: Cho/Delay
- 57: FL/Delay
- 58: Cho/Flanger
- 60: OD/Rotary
- 61: OD/Phaser
- 62: OD/Auto Wah
- 63: PH/Rotary
- 64: PH/Auto Wah

7. Rate 2
- 48: GTR Multi 1
- 49: GTR Multi 2
- 50: GTR Multi 3
- 51: Clean Gt Multi 1
- 52: Clean Gt Multi 2
- 53: Bass Multi
- 54: Rhodes Multi
- 55: Keyboard Multi

8. HF Damp
- 21: Stereo Delay
- 22: Mod Delay
- 23: 3 Tap Delay
- 24: 4 Tap Delay
- 25: Tm Ctrl Delay
- 26: Reverb
- 28: 3D Delay
- 37: OD → Delay
- 40: DS → Delay
- 43: EH → Delay
- 44: Cho → Delay
- 45: FL → Delay
- 51: Clean Gt Multi 1
- 56: Cho/Delay
- 57: FL/Delay

9. Cutoff Freq
- 10: Stereo Flanger
- 18: Stereo Chorus
- 34: Lo-Fi 2

10. EQ Freq
- 01: Stereo-EQ
- 47: Rotary Multi
- 49: GTR Multi 2
- 51: Clean Gt Multi 1
- 52: Clean Gt Multi 2
- 53: Bass Multi
- 55: Keyboard Multi

11. LPF
- 34: Lo-Fi 2
- 54: Rhodes Multi

12. Manual
- 07: Phaser
- 54: Rhodes Multi
- 55: Keyboard Multi
- 61: OD/Phaser
- 63: PH/Rotary
- 64: PH/Auto Wah

13. Azimuth
- 31: 3D Auto
- 32: 3D Locate

14. Accl
- 04: Humanizer
- 09: Rotary
- 60: OD/Rotary
- 63: PH/Rotary

		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14
Valeur (Hex.)	Valeur (Déc.)	Pre Delay Time (ms)	Delay Time 1 (ms)	Delay Time 2 (ms)	Delay Time 3 (ms)	Delay Time 4 (ms)	Rate1 (Hz)	Rate2 (Hz)	HF Damp (Hz)	Cutoff Freq (Hz)	EQ Freq (Hz)	LPF (Hz)	Manual (Hz)	Azimuth (degré)	Accl
00	0	0.0	200	200	0.0	0	0.05	0.05	315	250	200	250	100	L180 (=R180)	0
01	1	0.1	205	205	0.1	5	0.10	0.10	“	“	“	“	110	“	“
02	2	0.2	210	210	0.2	10	0.15	0.15	“	“	“	“	120	“	“
03	3	0.3	215	215	0.3	15	0.20	0.20	“	“	“	“	130	“	“
04	4	0.4	220	220	0.4	20	0.25	0.25	“	“	“	“	140	“	“
05	5	0.5	225	225	0.5	25	0.30	0.30	“	“	“	“	150	“	“
06	6	0.6	230	230	0.6	30	0.35	0.35	“	“	“	“	160	L168	“
07	7	0.7	235	235	0.7	35	0.40	0.40	“	“	“	“	170	“	“
08	8	0.8	240	240	0.8	40	0.45	0.45	400	315	250	315	180	“	1
09	9	0.9	245	245	0.9	45	0.50	0.50	“	“	“	“	190	“	“
0A	10	1.0	250	250	1.0	50	0.55	0.55	“	“	“	“	200	L156	“
0B	11	1.1	255	255	1.1	55	0.60	0.60	“	“	“	“	210	“	“
0C	12	1.2	260	260	1.2	60	0.65	0.65	“	“	“	“	220	“	“
0D	13	1.3	265	265	1.3	65	0.70	0.70	“	“	“	“	230	“	“
0E	14	1.4	270	270	1.4	70	0.75	0.75	“	“	“	“	240	L144	“
0F	15	1.5	275	275	1.5	75	0.80	0.80	“	“	“	“	250	“	“
10	16	1.6	280	280	1.6	80	0.85	0.85	500	400	315	400	260	“	2
11	17	1.7	285	285	1.7	85	0.90	0.90	“	“	“	“	270	“	“
12	18	1.8	290	290	1.8	90	0.95	0.95	“	“	“	“	280	L132	“
13	19	1.9	295	295	1.9	95	1.00	1.00	“	“	“	“	290	“	“
14	20	2.0	300	300	2.0	100	1.05	1.05	“	“	“	“	300	“	“
15	21	2.1	305	305	2.1	105	1.10	1.10	“	“	“	“	320	“	“
16	22	2.2	310	310	2.2	110	1.15	1.15	“	“	“	“	340	L120	“
17	23	2.3	315	315	2.3	115	1.20	1.20	“	“	“	“	360	“	“
18	24	2.4	320	320	2.4	120	1.25	1.25	630	500	400	500	380	“	3
19	25	2.5	325	325	2.5	125	1.30	1.30	“	“	“	“	400	“	“
1A	26	2.6	330	330	2.6	130	1.35	1.35	“	“	“	“	420	L108	“
1B	27	2.7	335	335	2.7	135	1.40	1.40	“	“	“	“	440	“	“
1C	28	2.8	340	340	2.8	140	1.45	1.45	“	“	“	“	460	“	“
1D	29	2.9	345	345	2.9	145	1.50	1.50	“	“	“	“	480	“	“
1E	30	3.0	350	350	3.0	150	1.55	1.55	“	“	“	“	500	L96	“
1F	31	3.1	355	355	3.1	155	1.60	1.60	“	“	“	“	520	“	“
20	32	3.2	360	360	3.2	160	1.65	1.65	800	630	500	630	540	“	4
21	33	3.3	365	365	3.3	165	1.70	1.70	“	“	“	“	560	“	“
22	34	3.4	370	370	3.4	170	1.75	1.75	“	“	“	“	580	L84	“
23	35	3.5	375	375	3.5	175	1.80	1.80	“	“	“	“	600	“	“
24	36	3.6	380	380	3.6	180	1.85	1.85	“	“	“	“	620	“	“
25	37	3.7	385	385	3.7	185	1.90	1.90	“	“	“	“	640	“	“
26	38	3.8	390	390	3.8	190	1.95	1.95	“	“	“	“	660	L72	“
27	39	3.9	395	395	3.9	195	2.00	2.00	“	“	“	“	680	“	“
28	40	4.0	400	400	4.0	200	2.05	2.05	1000	800	630	800	700	“	5
29	41	4.1	405	405	4.1	205	2.10	2.10	“	“	“	“	720	“	“
2A	42	4.2	410	410	4.2	210	2.15	2.15	“	“	“	“	740	L60	“
2B	43	4.3	415	415	4.3	215	2.20	2.20	“	“	“	“	760	“	“
2C	44	4.4	420	420	4.4	220	2.25	2.25	“	“	“	“	780	“	“
2D	45	4.5	425	425	4.5	225	2.30	2.30	“	“	“	“	800	“	“
2E	46	4.6	430	430	4.6	230	2.35	2.35	“	“	“	“	820	L48	“
2F	47	4.7	435	435	4.7	235	2.40	2.40	“	“	“	“	840	“	“

		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14
Valeur (Hex.)	Valeur (Déc.)	Pre Delay Time (ms)	Delay Time 1 (ms)	Delay Time 2 (ms)	Delay Time 3 (ms)	Delay Time 4 (ms)	Rate1 (Hz)	Rate2 (Hz)	HF Damp (Hz)	Cutoff Freq (Hz)	EQ Freq (Hz)	LPF (Hz)	Manual (Hz)	Azimuth (degré)	Accl
30	48	4.8	440	440	4.8	240	2.45	2.45	1250	1000	800	1000	860	“	6
31	49	4.9	445	445	4.9	245	2.50	2.50	“	“	“	“	880	“	“
32	50	5.0	450	450	5.0	250	2.55	2.55	“	“	“	“	900	L36	“
33	51	5.5	455	455	5.5	255	2.60	2.60	“	“	“	“	920	“	“
34	52	6.0	460	460	6.0	260	2.65	2.65	“	“	“	“	940	“	“
35	53	6.5	465	465	6.5	265	2.70	2.70	“	“	“	“	960	“	“
36	54	7.0	470	470	7.0	270	2.75	2.75	“	“	“	“	980	L24	“
37	55	7.5	475	475	7.5	275	2.80	2.80	“	“	“	“	1000	“	“
38	56	8.0	480	480	8.0	280	2.85	2.85	1600	1250	1000	1250	1100	“	7
39	57	8.5	485	485	8.5	285	2.90	2.90	“	“	“	“	1200	“	“
3A	58	9.0	490	490	9.0	290	2.95	2.95	“	“	“	“	1300	L12	“
3B	59	9.5	495	495	9.5	295	3.00	3.00	“	“	“	“	1400	“	“
3C	60	10	500	500	10	300	3.05	3.05	“	“	“	“	1500	“	“
3D	61	11	505	505	11	305	3.10	3.10	“	“	“	“	1600	“	“
3E	62	12	510	510	12	310	3.15	3.15	“	“	“	“	1700	0	“
3F	63	13	515	515	13	315	3.20	3.20	“	“	“	“	1800	“	“
40	64	14	520	520	14	320	3.25	3.25	2000	1600	1250	1600	1900	0	8
41	65	15	525	525	15	325	3.30	3.30	“	“	“	“	2000	“	“
42	66	16	530	530	16	330	3.35	3.35	“	“	“	“	2100	R12	“
43	67	17	535	535	17	335	3.40	3.40	“	“	“	“	2200	“	“
44	68	18	540	540	18	340	3.45	3.45	“	“	“	“	2300	“	“
45	69	19	545	545	19	345	3.50	3.50	“	“	“	“	2400	“	“
46	70	20	550	550	20	350	3.55	3.55	“	“	“	“	2500	R24	“
47	71	21	560	555	21	355	3.60	3.60	“	“	“	“	2600	“	“
48	72	22	570	560	22	360	3.65	3.65	2500	2000	1600	2000	2700	“	9
49	73	23	580	565	23	365	3.70	3.70	“	“	“	“	2800	“	“
4A	74	24	590	570	24	370	3.75	3.75	“	“	“	“	2900	R36	“
4B	75	25	600	575	25	375	3.80	3.80	“	“	“	“	3000	“	“
4C	76	26	610	580	26	380	3.85	3.85	“	“	“	“	3100	“	“
4D	77	27	620	585	27	385	3.90	3.90	“	“	“	“	3200	“	“
4E	78	28	630	590	28	390	3.95	3.95	“	“	“	“	3300	R48	“
4F	79	29	640	595	29	395	4.00	4.00	“	“	“	“	3400	“	“
50	80	30	650	600	30	400	4.05	4.05	3150	2500	2000	2500	3500	“	10
51	81	31	660	610	31	405	4.10	4.10	“	“	“	“	3600	“	“
52	82	32	670	620	32	410	4.15	4.15	“	“	“	“	3700	R60	“
53	83	33	680	630	33	415	4.20	4.20	“	“	“	“	3800	“	“
54	84	34	690	640	34	420	4.25	4.25	“	“	“	“	3900	“	“
55	85	35	700	650	35	425	4.30	4.30	“	“	“	“	4000	“	“
56	86	36	710	660	36	430	4.35	4.35	“	“	“	“	4100	R72	“
57	87	37	720	670	37	435	4.40	4.40	“	“	“	“	4200	“	“
58	88	38	730	680	38	440	4.45	4.45	4000	3150	2500	3150	4300	“	11
59	89	39	740	690	39	445	4.50	4.50	“	“	“	“	4400	“	“
5A	90	40	750	700	40	450	4.55	4.55	“	“	“	“	4500	R84	“
5B	91	41	760	710	50	455	4.60	4.60	“	“	“	“	4600	“	“
5C	92	42	770	720	60	460	4.65	4.65	“	“	“	“	4700	“	“
5D	93	43	780	730	70	465	4.70	4.70	“	“	“	“	4800	“	“
5E	94	44	790	740	80	470	4.75	4.75	“	“	“	“	4900	R96	“
5F	95	45	800	750	90	475	4.80	4.80	“	“	“	“	5000	“	“
60	96	46	810	760	100	480	4.85	4.85	5000	4000	3150	4000	5100	“	12
61	97	47	820	770	110	485	4.90	4.90	“	“	“	“	5200	“	“
62	98	48	830	780	120	490	4.95	4.95	“	“	“	“	5300	R108	“
63	99	49	840	790	130	495	5.00	5.00	“	“	“	“	5400	“	“
64	100	50	850	800	140	500	5.10	5.05	“	“	“	“	5500	“	“
65	101	52	860	810	150	505	5.20	5.10	“	“	“	“	5600	“	“
66	102	54	870	820	160	510	5.30	5.15	“	“	“	“	5700	R120	“
67	103	56	880	830	170	515	5.40	5.20	“	“	“	“	5800	“	“
68	104	58	890	840	180	520	5.50	5.25	6300	5000	4000	5000	5900	“	13
69	105	60	900	850	190	525	5.60	5.30	“	“	“	“	6000	“	“
6A	106	62	910	860	200	530	5.70	5.35	“	“	“	“	6100	R132	“
6B	107	64	920	870	210	535	5.80	5.40	“	“	“	“	6200	“	“
6C	108	66	930	880	220	540	5.90	5.45	“	“	“	“	6300	“	“
6D	109	68	940	890	230	545	6.00	5.50	“	“	“	“	6400	“	“
6E	110	70	950	900	240	550	6.10	5.55	“	“	“	“	6500	R144	“
6F	111	72	960	910	250	555	6.20	5.60	“	“	“	“	6600	“	“
70	112	74	970	920	260	560	6.30	5.65	8000	6300	5000	6300	6700	“	14
71	113	76	980	930	270	565	6.40	5.70	“	“	“	“	6800	“	“
72	114	78	990	940	280	570	6.50	5.75	“	“	“	“	6900	R156	“
73	115	80	1000	950	290	575	6.60	5.80	“	“	“	“	7000	“	“
74	116	82	–	960	300	580	6.70	5.85	“	“	“	“	7100	“	“
75	117	84	–	970	320	585	6.80	5.90	“	“	“	“	7200	“	“
76	118	86	–	980	340	590	6.90	5.95	“	“	“	“	7300	R168	“
77	119	88	–	990	360	595	7.00	6.00	“	“	“	“	7400	“	“
78	120	90	–	1000	380	600	7.50	6.05	Bypass	8000	6300	Bypass	7500	“	15
79	121	92	–	1000	400	605	8.00	6.10	“	“	“	“	7600	“	“
7A	122	94	–	1000	420	610	8.50	6.15	“	“	“	“	7700	R180(=L180)	“
7B	123	96	–	1000	440	615	9.00	6.20	“	“	“	“	7800	“	“
7C	124	98	–	1000	460	620	9.50	6.25	“	“	“	“	7900	“	“
7D	125	100	–	1000	480	625	10.00	6.30	“	“	“	“	8000	“	“
7E	126	100	–	1000	500	630	10.00	6.35	“	“	“	“	8000	“	“
7F	127	100	–	1000	500	635	10.00	6.40	“	“	“	“	8000	“	“

Equipement MIDI

Modèle SC-8850 Version 1.00 5.99

Le SC-8850 ajoute encore plus de fonctionnalités et de paramètres au SC-88Pro, qui était lui-même une extension du module de sons au format GS. Ces fonctions et paramètres sont identifiés par le symbole [8850]. Si des messages MIDI ayant le symbole [8850] sont transmis à un autre générateur de sons au format GS ou au SC-88Pro, ces messages ne sont pas reconnus.

1. Réception de données

■Messages de voix par canal

●Note off

Statut	Deuxième octet	Troisisème octet
8nH	kkH	vvH
9nH	kkH	00H

n = n° de canal MIDI: 0H – FH (Canal 1 – 16)
kk = n° de note: 00H – 7FH (0 – 127)
vv = dynamique: 00H – 7FH (0 – 127)

* Pour les parties rythmiques, ces messages sont reçus quand Rx.NOTE OFF = ON pour chaque Instrument.
* Les valeurs de dynamique du paramètre Note Off sont ignorées.

●Note on

Statut	Deuxième octet	Troisisème octet
9nH	kkH	vvH

n = n° de canal MIDI: 0H – FH (Canal 1 – 16)
kk = n° de note: 00H – 7FH (0 – 127)
vv = dynamique: 01H – 7FH (1 – 127)

* Ignoré quand Rx.NOTE MESSAGE = OFF. (Valeur initiale = ON)
* Pour les parties rythmiques, ces messages ne sont pas reçus quand Rx.NOTE ON = OFF pour chaque Instrument.

●Pression polyphonique (aftertouch)

Statut	Deuxième octet	Troisisème octet
AnH	kkH	vvH

n = n° de canal MIDI: 0H – FH (Canal 1 – 16)
kk = n° de note: 00H – 7FH (0 – 127)
vv = pression: 00H – 7FH (0 – 127)

* Ignoré quand Rx.POLY PRESSURE (PAf) = OFF. (Valeur initiale = ON)
* L'effet obtenu est déterminé par messages exclusifs. Avec les réglages initiaux, il n'y aura pas d'effet.

●Changement de contrôleur

* Quand Rx.CONTROL CHANGE = OFF, tous les messages de changement de contrôleur exceptés les messages de mode par canal sont ignorés.
* La valeur spécifiée par un message de changement de contrôleur ne sera pas annulée, même par un message de changement de programme, etc.

❍Sélection de banque (contrôleurs numéro 0, 32)

Statut	Deuxième octet	Troisisème octet
BnH	00H	mmH
BnH	20H	llH

n = n° de canal MIDI: 0H – FH (Canal 1 – 16)
mm = N° de banque (MSB): 00H – 7FH (N° de variation GS 0 – 127), Val. initiale = 00H
ll = N° de banque (LSB): 00H – 04H (MAP), Val. initiale = 00H

* Ignoré quand Rx.BANK SELECT = OFF.
* "Rx.BANK SELECT"est réglé sur OFF quand "GM1 System On" est reçu et les messages de sélection de banque sont ignorés.
* Rx.BANK SELECT est réglé sur ON quand "GM2 System On" est reçu
* Rx.BANK SELECT est réglé sur ON à la mise sous tension ou par réception d'un "GS Reset" (réinitialisation GS).
* Quand Rx.BANK SELECT LSB = OFF, le LSB (llH) de numéro de banque sera considéré comme valeur 00H quelle que soit la valeur reçue. Toutefois, lorsque vous envoyez des messages de sélection de banque, vous devez envoyer quand même MSB (mmH) et LSB (llH, la valeur étant 00H) ensemble.
* La sélection de banque est suspendue jusqu'à la réception d'un message de changement de programme.
* Le numéro de variation du format GS est la valeur du MSB (octet de poids fort ou Most Significant Byte) de sélection de banque (contrôleur numéro 0) exprimée en décimal.
* Le SC-8850 reconnaît le LSB de sélection de banque (contrôleur numéro 32) comme un "fanion" pour alterner entre les différents en,sembles de Tones (SC-55MAP, SC-88MAP, SC-88ProMAP, et SC-8850MAP) Avec un LSB de sélection de banque à 00H, l'ensemble sélectionné par le bouton INST MAP de la façade sera effectif. Avec un LSB à 01H, SC-55MAP sera sélectionné, avec un LSB à 02H, ce sera le SC-88MAP, avec un LSB à 03H, SC-88Pro MAP, et avec un LSB à 04H, SC-8850MAP.
* Certains autres appareils GS ne reconnaissent pas le LSB de sélection de banque (contrôleur numéro 32).

❍Modulation (contrôleur numéro 1)

Statut	Deuxième octet	Troisisème octet
BnH	01H	vvH

n = n° de canal MIDI: 0H – FH (Canal 1 – 16)
vv = amplitude de modulation: 00H – 7FH (0 – 127)

* Ignoré quand Rx.MODULATION = OFF (Valeur initiale = ON)
* L'effet obtenu est détermina par messages exclusifs. Avec les réglages initiaux, c'est une amplitude de modulation de hauteur.

❍Durée de portamento (contrôleur numéro 5)

Statut	Deuxième octet	Troisisème octet
BnH	05H	vvH

n = n° de canal MIDI: 0H – FH (Canal 1 – 16)
vv = durée de portamento: 00H – 7FH (0 – 127), Val. initiale = 00H (0)

* Détermine la vitesse du changement de hauteur quand le portamento est activé ou quand le contrôleur Portamento est utilisée. La valeur 0 donne le changement le plus rapide.

❍Entrée de donnée (contrôleurs numéro 6, 38)

Statut	Deuxième octet	Troisisème octet
BnH	06H	mmH
BnH	26H	llH

n = n° de canal MIDI: 0H – FH (Canal 1 – 16)
mm, ll = valeur du paramètre spécifié par RPN/NRPN
mm = MSB, ll = LSB

❍Volume (contrôleur numéro 7)

Statut	Deuxième octet	Troisisème octet
BnH	07H	vvH

n = n° de canal MIDI: 0H – FH (Canal 1 – 16)
vv = Volume: 00H – 7FH (0 – 127), Valeur initiale = 64H (100)

* Les messages de volume sont utilisés pour régler la balance de volume de chaque partie.
* Ignoré quand Rx.VOLUME = OFF. (Valeur initiale = ON)

❍Panoramique (contrôleur numéro 10)

Statut	Deuxième octet	Troisisème octet
BnH	0AH	vvH

n = n° de canal MIDI: 0H – FH (Canal 1 – 16)
vv = panoramique: 00H – 40H – 7FH (Gauche – Centre – Droite), Valeur initiale = 40H (Centre)

* Pour les parties rythmiques, c'est un réglage relatif du panoramique de chaque Instrument.
* Ignoré quand Rx.PANPOT = OFF. (Valeur initiale = ON)

❍Expression (contrôleur numéro 11)

Statut	Deuxième octet	Troisisème octet
BnH	0BH	vvH

n = n° de canal MIDI: 0H – FH (Canal 1 – 16)
vv = Expression: 00H – 7FH (0 – 127), Valeur initiale = 7FH (127)

* Déterminent le volume d'une partie. Ils peuvent être utilisés indépendamment des messages de volume. Les messages d'expression sont utilisés pour modifier l'expression musicale dans une interprétation, par exemple les mouvements de la pédale d'expression, crescendo et decrescendo.
* Ignoré quand Rx.EXPRESSION = OFF. (Valeur initiale = ON)

❍Hold 1 (Sustain) (contrôleur numéro 64)

Statut	Deuxième octet	Troisisème octet
BnH	40H	vvH

n = n° de canal MIDI: 0H – FH (Canal 1 – 16)
vv = valeur: 00H – 7FH (0 – 127)

* Ignoré quand Rx.HOLD1 = OFF. (Valeur iinitiale = ON)

❍Portamento (contrôleur numéro 65)

Statut	Deuxième octet	Troisisème octet
BnH	41H	vvH

n = n° de canal MIDI: 0H – FH (Canal 1 – 16)
vv = valeur: 00H – 7FH (0 – 127) 0 – 63 = OFF, 64 – 127 = ON

* Ignoré quand Rx.PORTAMENTO = OFF. (Valeur initiale = ON)

❍Sostenuto (contrôleur numéro 66)

Statut	Deuxième octet	Troisisème octet
BnH	42H	vvH

n = n° de canal MIDI: 0H – FH (Canal 1 – 16)
vv = valeur: 00H – 7FH (0 – 127) 0 – 63 = OFF, 64 – 127 = ON

* Ignoré quand Rx.SOSTENUTO = OFF. (Valeur initiale ON)

❍Sourdine(contrôleur numéro 67)

Statut	Deuxième octet	Troisisème octet
BnH	43H	vvH

n = n° de canal MIDI: 0H – FH (Canal 1 – 16)
vv = valeur: 00H – 7FH (0 – 127) 0 – 63 = OFF, 64 – 127 = ON

* Ignoré quand Rx.SOFT = OFF. (Valeur initiale ON)

❍Résonance du filtre (Timbre/intensité harmonique) (contrôleur numéro 71) [8850]

Statut	Deuxième octet	Troisisème octet
BnH	47H	vvH

n = n° de canal MIDI: 0H – FH (Canal 1 – 16)
vv= valeur (changement relatif): 00H – 7FH(-64 – 0 – +63),
Valeur intiale = 40H (pas de changement)

❍Durée de relâchement (contrôleur numéro 72) [8850]

Statut	Deuxième octet	Troisisème octet
BnH	48H	vvH

n = n° de canal MIDI: 0H – FH (Canal 1 – 16)
vv = valeur (changement relatif): 00H – 7FH (-64 – 0 – +63),
Valeur initiale = 40H (pas de changement)

❍Durée d'attaque (contrôleur numéro 73) [8850]

Statut	Deuxième octet	Troisisème octet
BnH	49H	vvH

n = n° de canal MIDI: 0H – FH (Canal 1 – 16)
vv = valeur (changement relatif): 00H – 7FH (-64 – 0 – +63),
Valeur initiale = 40H (pas de changement)

❍Coupure (contrôleur numéro 74) [8850]

Statut	Deuxième octet	Troisisème octet
BnH	4AH	vvH

n = n° de canal MIDI: 0H – FH (Canal 1 – 16)
vv = valeur (changement relatif): 00H – 7FH(-64 – 0 – +63),
Valeur initiale = 40H (pas de changement)

❍Temps de chute (contrôleur numéro 75) [8850]

Statut	Deuxième octet	Troisisème octet
BnH	4BH	vvH

n = n° de canal MIDI: 0H – FH (Canal 1 – 16)
vv = valeur (changement relatif): 00H – 7FH(-64 – 0 – +63),
Valeur initiale = 40H (pas de changement)

❍Vitesse du vibrato (contrôleur numéro 76) [8850]

Statut	Deuxième octet	Troisisème octet
BnH	4CH	vvH

n = n° de canal MIDI: 0H – FH (Canal 1 – 16)
vv = valeur (changement relatif): 00H – 7FH(-64 – 0 – +63),
Valeur initiale = 40H (pas de changement)

❍Amplitude du vibrato (contrôleur numéro 77) [8850]

Statut	Deuxième octet	Troisisème octet
BnH	4DH	vvH

n = n° de canal MIDI: 0H – FH (Canal 1 – 16)
vv = valeur (changement relatif): 00H – 7FH (-64 – 0 – +63),
Valeur initiale = 40H (pas de changement)

❍Retard du vibrato (contrôleur numéro 78) [8850]

Statut	Deuxième octet	Troisisème octet
BnH	4EH	vvH

n = n° de canal MIDI: 0H – FH (Canal 1 – 16)
vv = valeur (changement relatif): 00H – 7FH (-64 – 0 – +63),
Valeur initiale = 40H (pas de changement)

❍Commande de portamento (contrôleur numéro 84)

Statut	Deuxième octet	Troisisème octet
BnH	54H	kkH

n = n° de canal MIDI: 0H – FH (Canal 1 – 16)
kk = n° de note source: 00H – 7FH (0 – 127)

* Un message Note-On reçu immédiatement après un message de commande de portamento déclenchera un changement progressif de hauteur, depuis la hauteur de la note source.
* Si la note correspondant au numéro de note source est déjà en cours de production, elle se pousuit (legato) et passe progressivement, quand le nouveau message Note-On est reçu à la hauteur demandée par ce message.
* La vitesse du changement de hauteur provoquée par la commande de portamento est déterminée par le paramètre Portamento Time (durée du portamento).

Exemple 1.

MIDI	Description	Résultat
90 3C 40	Enfoncement de do4	do4 joué
B0 54 3C	Commande depuis do4	pas de changement
90 40 40	Enfoncement de mi4	glissement de do4 à mi4
80 3C 40	Relâchement de do4	pas de changement
80 40 40	Relâchement de mi4	mi4 sarrête

Exemple 2.

MIDI	Description	Résultat
B0 54 3C	Commande depuis do44	pas de changement
90 40 40	Enfoncement de mi4	mi4 est joué avec un glissement de do4 à mi4
80 40 40	Relâchement de mi4	mi4 sarrête

❍Effet 1 (niveau d'envoi à la reverb) (contrôleur numéro 91)

Statut	Deuxième octet	Troisisème octet
BnH	5BH	vvH

n = n° de canal MIDI: 0H – FH (Canal 1 – 16)
vv = valeur de contrôleur: 00H – 7FH (0 – 127), Valeur initiale = 28H (40)

* Ce message détermine le niveau d'envoi de chaque partie à la reverb.

❍Effet 3 (niveau d'envoi au chrous) (contrôleur numéro 93)

Statut	Deuxième octet	Troisisème octet
BnH	5DH	vvH

n = n° de canal MIDI: 0H – FH (Canal 1 – 16)
vv = valeur de contrôleur: 00H – 7FH (0 – 127), Valeur initiale = 28H (40)

* Ce message détermine le niveau d'envoi de chaque partie au chorus.

❍Effet 4 (Niveau d'envoi au delay) (contrôleur numéro 94)

Statut	Deuxième octet	Troisisème octet
BnH	5EH	vvH

n = n° de canal MIDI: 0H – FH (Canal 1 – 16)
vv = valeur de contrôleur: 00H – 7FH (0 – 127), Valeur initiale = 28H (40)

* Ce message détermine le niveau d'envoi de chaque partie au delay.
* Ceratins autres appareils GS peuvent ne pas reconnaître ce message.

❍NRPN MSB/LSB (contrôleurs 98, 99)

Statut	Deuxième octet	Troisisème octet
BnH	63H	mmH
BnH	62H	llH

n = n° de canal MIDI: 0H – FH (Canal 1 – 16)
mm = octet fort (MSB) du numéro de paramètre spécifié par NRPN
ll = octet faible (LSB) du numéro de paramètre spécifié par NRPN

* Rx.NRPN est ramené sur OFF à la mise sous tension ou à la réception de "GM1 System On" ou "GM2 System On," et les messages NRPN seront ignorés. Le message NRPN sera reçu quand Rx.NRPN = ON, ou par réception de "GS RESET".
* La valeur déterminée par NRPN ne sera pas initialisée même si un changement de programme ou une initialisation des contrôleurs est reçu.

NRPN
Le message de NRPN (Non Registered Parameter Number ou numéro de paramètre non référencé) étend la plage des contrôleurs utilisables. Sur le SC-8850, les messages NRPN peuvent être utilisés pour modifier les paramètres de son, etc.
Pour utiliser ces messages, vous devez d'abord envoyer des messages NRPN MSB et NRPN LSB (contrôleurs numéros 98 et 99, l'ordre n'a pas d'importance) pour déterminer le paramètre à modifier, puis utiliser les messages d'entrée de données (contrôleur numéro 6) pour spécifier la valeur du paramètre déterminé. Une fois qu'un paramètre NRPN a été spécifié, tous les messages d'entrée de données reçus sur ce canal affecteront la valeur de ce paramètre. Pour éviter des erreurs, il est recommandé d'envoyer une annulation de RPN (RPN Null) (7FH 7FH) . Référez-vous à la section 5.Renseignements complémentaires - Exemples de messages MIDI <Exemple 4> en p. 244. Dans le SC-8850, le LSB d'entrée de donnée (contrôleur numéro 38) de NRPN est ignoré, aussi, il n'y a aucun problème pour envoyer uniquement un MSB d'entrée de donnée (contrôleur numéro 6).

Dans le SC-8850, les NRPN peuvent être utilisés pour modifier les paramètres suivants.

rr: numéro de note (instrument rythmique)

NRPN MSB LSB	Entrée de donnée MSB	Fonction et plage
01H 08H	mmH	Vitesse du vibrato (changement relatif) mm: 00H – 40H – 7FH (-64 – 0 – +63)
01H 09H	mmH	Amplitude du vibrato (changement relatif) mm: 00H – 40H – 7FH (-64 – 0 – +63)
01H 0AH	mmH	Retard du vibrato (changement relatif) mm: 00H – 40H – 7FH (-64 – 0 – +63)
01H 20H	mmH	Fréquence de coupure du TVF (changement relatif) mm: 00H – 40H – 7FH (-64 – 0 – +63)
01H 21H	mmH	Résonance du TVF changement relatif) mm: 00H – 40H – 7FH (-64 – 0 – +63)
01H 63H	mmH	Aattaque de l'enveloppe du TVF&TVA (changement relatif) mm: 00H – 40H – 7FH (-64 – 0 – +63)
01H 64H	mmH	Chute de l'enveloppe du TVF&TVA (changement relatif) mm: 00H – 40H – 7FH (-64 – 0 – +63)
01H 66H	mmH	Relâchement de l'enveloppe de TVF&TVA (changement relatif) mm: 00H – 40H – 7FH (-64 – 0 – +63)
18H rrH	mmH	Accord grossier d'instrument rythmique (changement relatif) mm: 00H – 40H – 7FH (-64 – 0 – +63 demi-tons)
1AH rrH	mmH	Niveau de TVA d'un instrument rythmique (changement absolu) mm: 00H – 7FH (0 – max)
1CH rrH	mmH	Panoramique d'un instrument rythmique (changement absolu) mm: 00H, 01H – 40H – 7FH (random, left – center – right)
1DH rrH	mmH	Niveau d'envoi à la reverb d'un instrument rythmique (changement absolu) mm: 00H – 7FH (0 – max)
1EH rrH	mmH	Niveau d'envoi au chorus d'un instrument rythmique (changement absolu) mm: 00H – 7FH (0 – max)
1FH rrH	mmH	Niveau d'envoi au delay d'un instrument rythmique (changement absolu) mm: 00H – 7FH (0 – max)

* Les paramètres dits à "changement relatif" changent par rapport à la valeur preset (40H). Même entre appareils GS différents, les paramètres à "changement relatif" peuvent parfois différer quant à la façon dont le son change ou dans la plage de variation des valeurs.
* Les paramètres dits à "changement absolu" sont réglés de façon absolue quelle que soit la valeur preset.
* Il n'est pas possible d'utiliser simultanément pour un même instrument rythmique le niveau d'envoi au chorus et le niveau d'envoi au delay.
* Le LSB d'entrée de donnée (llH) est ignoré.

❍RPN MSB/LSB (contrôleur numéro 100, 101)

Statut	Deuxième octet	Troisisème octet
BnH	65H	mmH
BnH	64H	llH

n = n° de canal MIDI: 0H – FH (Canal 1 – 16)
mm = octet fort (MSB) du numéro de paramètre spécifié par RPN
ll = octet faible (LSB) du numéro de paramètre spécifié par RPN

* Ignoré quand Rx.RPN = OFF.
* La valeur déterminée par RPN ne sera pas initialisée même si un changement de programme ou une initialisation des contrôleurs est reçu.

RPN
Le message de RPN (Registered Parameter Number ou numéro de paramètre référencé) étend la plage des changements de contrôleur, et chaque fonction d'un RPN est décrite par le MIDI standard.
Pour utiliser ces messages, vous devez d'abord envoyer des messages RPN MSB et RPN LSB (contrôleurs numéros 100 et 110, l'ordre n'a pas d'importance) pour déterminer le paramètre à modifier, puis utiliser les messages d'entrée de données (contrôleur numéro 6) pour spécifier la valeur du paramètre déterminé. Une fois qu'un paramètre RPN a été spécifié, tous les messages d'entrée de données reçus sur ce canal affecteront la valeur de ce paramètre. Pour éviter des erreurs, il est recommandé d'envoyer une annulation de RPN (RPN Null) (7FH 7FH) . Référez-vous à la section 5.Renseignements complémentaires - Exemples de messages MIDI <Exemple 4> en p. 244.

Dans le SC-8850, les RPN peuvent être utilisés pour modifier les paramètres suivants.

RPN MSB LSB	Entrée de donnée MSB	LSB	Explication
00H 00H	mmH	---	Sensibilité au pitch bend mm: 00H – 18H (0 – 24 demi-ton), Valeur initiale = 02H (2 demi-ton) ll: ignoré (traité comme 00H) jusqu'à 2 octaves par paliers d'un demi-ton
00H 01H	mmH	llH	Accord général fin mm, ll: 00 00H – 40 00H – 7F 7FH (-100 – 0 – +99.99 centièmes), Valeur initiale = 40 00H (+/- 0 centième)

Référez-vous à 5. Renseignements complémentaires, A propos de l'accord (p.245)

RPN MSB LSB	Entrée de donnée MSB	LSB	Explication
00H 02H	mmH	---	Accod général grossier mm: 28H – 40H – 58H (-24 – 0 – +24 demi-tons), Valeur initiale = 40H (+/-0 demi-ton) ll: ignoré (traité comme 00H)
00H 05H	mmH	llH	Amplitude de la modulation mm: 00H – 04H (0 – 4 demi-tons) ll: 00H – 7FH (0 – 100 centièmes) 100/128 Centième/Valeur
7FH 7FH	---	---	RPN null Annule toute sélection de RPN et NRPN. Les messages d'entrée de donnée après un RPN Null sont ignorés. Les réglages déjà faits ne changent pas. mm, ll: ignoré

●Changement de programme

Statut	Deuxième octet
CnH	ppH

n = n° de canal MIDI: 0H – FH (Canal 1 – 16)
pp = n° de programme: 00H – 7FH (prog.1 – prog.128)

* Ignoré quand Rx.PROGRAM CHANGE = OFF. (Valeur initiale = ON)
* Après réception d'un message de changement de programme, le nouveau son se fera entendre pour le message Note-On suivant. Les voix déjà en cours lors de la réception du changement de programme ne seront pas affectées.
* Pour les parties rythmiques, les messages de changement de programme ne sont pas reçus sur l'octet inférieur de numéro de banque (valeurs du contrôleur 0 autres que 0 (00H)).

●Pression par canal (aftertouch)

Statut	Deuxième octet
DnH	vvH

n = n° de canal MIDI: 0H – FH (Canal 1 – 16)
vv = valeur: 00H – 7FH (0 – 127)

* Ignoré quand Rx.CH PRESSURE (CAf) = OFF. Valeur initiale ON)
* L'effet résultant est déterminé par messages exclusifs. Avec les réglages initiaux, il n'y a pas d'effet.

●Pitch Bend

Statut	Deuxième octet	Troisisème octet
EnH	llH	mmH

n = n° de canal MIDI: 0H – FH (Canal 1 – 16)
mm, ll = valeur: 00 00H – 40 00H – 7F 7FH (-8192 – 0 – +8191)

* Ignoré quand Rx.PITCH BEND = OFF. (Valeur intiale = ON)
* L'effet résultant est déterminé par messages exclusifs. Avec les réglages initiaux, l'effet est le Pitch Bend.

■Messages de mode par canal

●All Sounds Off (contrôleur numéro 120)

Statut	Deuxième octet	Troisisème octet
BnH	78H	00H

n = n° de canal MIDI: 0H – FH (Canal 1 – 16)

* Quand ce message est reçu, toutes les notes actuellement produites sur le canal correspondant seront coupées immédiatement.

●Reset All Controllers (contrôleur numéro 121)

Statut	Deuxième octet	Troisisème octet
BnH	79H	00H

n = n° de canal MIDI: 0H – FH (Canal 1 – 16)

* Quand ce message est reçu, les contrôleurs suivantes sont ramenés à leurs valeurs initiales.

contrôleur	Valeur initiale
Pitch Bend	+/-0 (centre)
Pression polyphonique	0 (off)
Pression par canal	0 (off)
Modulation	0 (off)
Expression	127 (max)
Hold 1	0 (off)
Portamento	0 (off)
Sostenuto	0 (off)
Sourdine	0 (off)
RPN	non fixé; le réglage préalable ne change pas
NRPN	non fixé; le réglage préalable ne change pas

●All Notes Off (contrôleur numéro 123)

Statut	Deuxième octet	Troisisème octet
BnH	7BH	00H

n = n° de canal MIDI: 0H – FH (Canal 1 – 16)

* Quand All Notes Off est reçu, toutes les notes en cours sur le canal correspondant sont relâchées. Toutefois, si Hold 1 ou Sostenuto est activé, le son se poursuivra jusqu'à ce que ces fonctions soient réglées sur OFF.

●OMNI OFF (contrôleur numéro 124)

Statut	Deuxième octet	Troisisème octet
BnH	7CH	00H

n = n° de canal MIDI: 0H – FH (Canal 1 – 16)

* Le même traitement que si All Notes Off était reçu s'accomplit.

●OMNI ON (contrôleur numéro 125)

Statut	Deuxième octet	Troisisème octet
BnH	7DH	00H

n = n° de canal MIDI: 0H – FH (Canal 1 – 16)

n = n° de canal MIDI: 0H – FH (Canal 1 – 16)
* Le même traitement que si All Notes Off était reçu s'accomplit. OMNI ON n'est pas activé.

●MONO (contrôleur numéro 126)

Statut	Deuxième octet	Troisisème octet
BnH	7EH	mmH

n = n° de canal MIDI: 0H – FH (Canal 1 – 16)
mm = nombre mono: 00H – 10H (0 – 16)

* Le même traitement que si All Sounds Off et All Notes Off étaient reçus s'accomplit et le canal correspondant est réglé sur Mode 4 (M = 1) quelle que soit la valeur de mm.

●POLY (contrôleur numéro 127)

Statut	Deuxième octet	Troisisème octet
BnH	7FH	00H

n = n° de canal MIDI: 0H – FH (Canal 1 – 16)

* Le même traitement que si All Sounds Off et All Notes Off étaient reçus s'accomplit et le canal correspondant est réglé sur Mode 3.

■Messages de système en temps réel

●Active Sensing

Statut
FEH

* Quand un message d'Active Sensing est reçu, l'instrument calcule ensuite l'intervalle séparant les messages suivants. Si cet intervalle excède 420 msec, l'instrument agit alors comme si des messages All Sounds Off, All Notes Off et Reset All Controllers étaient reçus et le calcul d'intervalle cesse.

■Messages exclusifs

Statut	Octets de donnée	Statut
F0H	iiH, ddH, ...,eeH	F7H

F0H:	Statut exclusif
ii = ID number:	un numéro d'identification (identification du fabricant) pour indiquer de quel fabricant provient ce message exclusif. Le numéro d'identification de fabricant de Roland est 41H. Les numéros d'identification 7EH et 7FH sont des extensions du standard MIDI; messages universels autres qu'en temps réel (7EH) et messages universels en temps réel (7FH).
dd,...,ee = data:	00H – 7FH (0 – 127)
F7H:	EOX (End Of eXclusive ou fin de message exclusif)

Les messages exclusifs reçus par le SC-8850 sont : messages relatifs aux réglages de mode, les messages excluisfs universels en temps réel, les demandes de données (RQ1), et les envois de données (DT1).

●Messages exclusifs relatifs aux réglages de mode

Ces messages servent à initialiser un appareil en mode GS ou GM, ou à changer le mode de fonctionnement. Quand vous créez des données de jeu, un message "GM1 System On" sera inséré au début d'une séquence General MIDI 1, un message "GM2 System On"au début d'une séquence General MIDI 2, et un message "GS Reset"au début de données musicales GS. Chaque morceau ne doit contenir qu'un seul message de mode, approprié au type de donnée (n'insérez pas plusieurs message de mode dans un même morceau)

"GM System On" utilise le format de message universel autre qu'en temps réel. "GS Reset" utilise le format de message exclusif Roland "Data Set 1 (DT1)."

❍GM1 System On

C'est un message de commande qui ramène les réglages internes de l'unité au statut initial General MIDI niveau 1. Après réception de ce message, le SC-8850 sera automatiquement bien configuré pour correctement reproduire une séquence General MIDI.

Statut	Octets de donnée	Statut
F0H	7EH, 7FH, 09H, 01H	F7H

Octet	Explication
F0H	Statut exclusif
7EH	N° d'identification (message universel autre qu'en temps réel)
7FH	Identification d'unité (Broadcast)
09H	Sous-identifiant n°1 (Message General MIDI)
01H	Sous-identifiant n°2 (General MIDI 1 On)
F7H:	EOX (End Of eXclusive ou fin de message exclusif)

* Quand ce message est reçu, Rx.BANK SELECT se règle sur OFF et Rx.NRPN sur OFF.
* Il doit y avoir un intervalle d'au moins 50 msec entre ce message et le suivant.

❍GM2 System On [8850]

Statut	Octets de donnée	Statut
F0H	7EH 7FH 09H 03H	F7H

Octet	Explication
F0H	Statut exclusif
7EH	N° d'identification (message universel autre qu'en temps réel)
7FH	Identification d'unité (Broadcast)
09H	Sous-identifiant n°1 (Message General MIDI)
03H	Sous-identifiant n°2 (General MIDI 2 On)
F7H:	EOX (End Of eXclusive ou fin de message exclusif)

* Quand ce message est reçu, le SC-8850 peut recevoir les messages spécifié par le General MIDI 2, et donc peut utiliser les ensembles de sons General MIDI 2.

❍GM System Off [8850]

"GM System Off" est un message de commande qui ramène le statut interne du SC-8850 du statut GM au statut initial. Le SC-8850 se réinitialisera au statut GS par défaut.

Statut	Octets de donnée	Statut
F0H	7EH,7F,09H,02H	F7H

Octet	Explication
F0H	Statut exclusif
7EH	N° d'identification (message universel autre qu'en temps réel)
7FH	Identification d'unité (Broadcast)
09H	Sous-identifiant n°1 (Message General MIDI)
02H	Sous-identifiant n°2 (General MIDI Off)
F7H:	EOX (End Of eXclusive ou fin de message exclusif)

* Quand ce message est reçu, le SC-8850 se ré-initialisera au statut GS par défaut.

❍GS reset (Ré-initialisation GS)

GS Reset est un message de commande qui ramène les réglages internes de l'instrument au statut initial GS. Ce message apparaît au début des données musicales GS, et un instrument GS qui reçoit ce message sera automatiquement bien configuré pour reproduire des donnés musicales GS.

Statut	Octets de donnée	Statut
F0H	41H, dev, 42H, 12H, 40H, 00H, 7FH, 00H, 41H	F7H

Octet	Explication
F0H	Statut exclusif
41H	Numéro d'identification (Roland)
dev	Identification d'unité (dev: 00H – 1FH (1 – 32), valeur initiale = 10H (17))
42H	Identification de modèle (GS)
12H	Identification de commande (DT1)
40H	Adresse (MSB)
00H	Adresse
7FH	Adresse (LSB)
00H	Donnée (GS reset)
41H	Checksum
F7H:	EOX (End Of eXclusive ou fin de message exclusif)

* Quand ce message est reçu, Rx.NRPN sera réglé sur ON.
* Il doit y avoir un intervalle d'au moins 50 msec entre ce message et le suivant.

●Messages exclusifs universels en temps réel

❍Master Volume (Volume général)

Statut	Octets de donnée	Statut
F0H	7FH, 7FH, 04H, 01H, llH, mmH	F7H

Octet	Explication
F0H	Statut exclusif
7FH	N° d'identification (message universel en temps réel)
7FH	Identification d'unité (Broadcast)
09H	Sous-identifiant n°1 (messages de commande d'appareil)
01H	Sous-identifiant n°2 (Master Volume)
llH	Master Volume (octet faible)
mmH	Master Volume (octet fort)
F7H:	EOX (End Of eXclusive ou fin de message exclusif)

* Le LSB (llH) de Master Volume est traité comme 00H.

❍Master Fine Tuning (Accord fin) [8850]

Statut	Octets de donnée	Statut
F0H	7FH,7FH,04H,03H,llH,mmH	F7H

Octet	Explication
F0H	Statut exclusif
7FH	N° d'identification (message universel en temps réel)
7FH	Identification d'unité (Broadcast)
09H	Sous-identifiant n°1 (messages de commande d'appareil)
03H	Sous-identifiant n°2 (Master Fine Tuning)
llH	Master Fine Tuning (LSB)
mmH	Master Fine Tuning (MSB)
F7H:	EOX (End Of eXclusive ou fin de message exclusif)

mm, ll : 00 00H – 40 00H – 7F 7FH(-100 – 0 – +99.9 [centièmes])

❍Master Coarse Tuning (Accord grossier) [8850]

Statut	Octets de donnée	Statut
F0H	7FH,7FH,04H,04H,llH,mmH	F7

Octet	Explication
F0H	Statut exclusif
7FH	N° d'identification (message universel en temps réel)
7FH	Identification d'unité (Broadcast)
09H	Sous-identifiant n°1 (messages de commande d'appareil)
04H	Sous-identifiant n°2 (Master Coarse Tuning)
llH	Master Coarse Tuning (LSB)
mmH	Master Coarse Tuning (MSB)
F7H:	EOX (End Of eXclusive ou fin de message exclusif)

llH : ignoré (traité 00H)
mmH : 28H – 40H – 58H (-24 – 0 – +24 [demi-tons])

●Commande globale de paramètres

Les paramètres de **Global Parameter Control** sont nouvellement créés pour General MIDI 2.

❍Reverb Parameters (Paramètres de reverb) [8850]

Statut	Octets de donnée	Statut
F0H	7FH,7FH,04H,05H,01H,01H,01H,01H,01H,ppH,vvH	F7H

Octet	Explication
F0H	Statut exclusif
7FH	N° d'identification (message universel en temps réel)
7FH	Identification d'unité (Broadcast)
09H	Sous-identifiant n°1 (messages de commande d'appareil)
05H	Sous-identifiant n°2 (Global Parameter Control)
01H	Slot path length
01H	Parameter ID width
01H	Value width
01H	Slot path MSB
01H	Slot path LSB (Effect 0101: Reverb)
ppH	Paramètre à commander.
vvH	Valeur du paramètre.
F7H:	EOX (End Of eXclusive ou fin de message exclusif)

pp=0 Type de reverb

vv = 00H	Petite pièce (Room1)
vv = 01H	Pièce moyenne (Room2)
vv = 02H	Grande pièce (Room3)
vv = 03H	Hall moyenl (Hall1)
vv = 04H	Grand Halll (Hall2)
vv = 08H	reverb à plaque (Plate)

* Le SC-8850 affiche le type de reverb comme indiqué entre parenthèses.

pp=1 Durée de reverb
vv = 00H – 7FH 0 – 127

❍Chorus Parameters (Paramètres de chorus) [8850]

Status	Data byte	Status
F0H	7FH,7FH,04H,05H,01H,01H,01H,01H,02H,ppH,vvH	F7H

Octet	Explication
F0H	Statut exclusif
7FH	N° d'identification (message universel en temps réel)
7FH	Identification d'unité (Broadcast)
09H	Sous-identifiant n°1 (messages de commande d'appareil)
05H	Sous-identifiant n°2 (Global Parameter Control)
01H	Slot path length
01H	Parameter width
01H	Value width
01H	Slot path MSB
02H	Slot path LSB (Effect 0102: Chorus)
ppH	Paramètre à commander.
vvH	Valeur du paramètre.
F7H:	EOX (End Of eXclusive ou fin de message exclusif)

pp=0 Type de chorus

vv=0	Chorus1
vv=1	Chorus2
vv=2	Chorus3
vv=3	Chorus4
vv=4	FB Chorus
vv=5	Flanger

pp=1	Mod Rate		
	vv= 00H – 7FH	0 – 127	
pp=2	Mod Depth		
	vv = 00H – 7FH	0 – 127	
pp=3	Feedback		
	vv = 00H – 7FH	0 – 127	
pp=4	Send To Reverb		
	vv = 00H – 7FH	0 – 127	

❍Channel Pressure (Pression par canal) [8850]

Statut	Octets de donnée	Statut
F0H	7FH,7FH,09H,01H,0nH,ppH,rrH	F7H

Octet	Explication
F0H	Statut exclusif
7FH	N° d'identification (message universel en temps réel)
7FH	Identification d'unité (Broadcast)
09H	Sous-identifiant n°1 (messages de commande d'appareil)
01H	Sous-identifiant n°2 (Channel Pressure)
0nH	Canal MIDI (00 – 0F)
ppH	Paramètre
rrH	Plage de valeurs
F7H:	EOX (End Of eXclusive ou fin de message exclusif)

pp=0	Hauteur	
	rr = 28H – 58H	-24 – +24 [demi-tons]
pp=1	Filtre de coupure	
	rr = 00H – 7FH	-9600 – +9450 [centièmes]
pp=2	Amplitude	
	rr = 00H – 7FH	0 – 200%
pp=3	Hauteur du LFO	
	rr = 00H – 7FH	0 – 600 [centièmes]
pp=4	LFO Filter Depth	
	rr = 00H – 7FH	0 – 2400 [centièmes]
pp=5	LFO Amplitude Depth	
	rr = 00H – 7FH	0 – 100%

❍Controller [8850]

Statut	Octets de donnée	Statut
F0H	7FH,7FH,09H,03H,0nH,ccH,ppH,rrH	F7H

Octet	Explication
F0H	Statut exclusif
7FH	N° d'identification (message universel en temps réel)
7FH	Identification d'unité (Broadcast)
09H	Sous-identifiant n°1 (Controller Destination Setting)
03H	Sous-identifiant n°2 (Changement de contrôleur)
0nH	Canal MIDI (00 – 0F)
ccH	N° de contrôleur (01 – 1F, 40 – 5F)
ppH	Paramètre
rrH	Plage de valeurs
F7H:	EOX (End Of eXclusive ou fin de message exclusif)

pp=0	Pitch Control	
	rr = 28H – 58H	-24 – +24 [demi-tons]
pp=1	Filter Cutoff Control	
	rr = 00H – 7FH	-9600 – +9450 [centièmes]
pp=2	Amplitude Control	
	rr = 00H – 7FH	0 – 200%
pp=3	LFO Pitch Depth	
	rr = 00H – 7FH	0 – 600 [centièmes]
pp=4	LFO Filter Depth	
	rr = 00H – 7FH	0 – 2400 [centièmes]
pp=5	LFO Amplitude Depth	
	rr = 00H – 7FH	0 – 100%

❍Tempérament/réglage par octave [8850]

Statut	Octets de donnée	Statut
F0H	7EH,7FH,08H,08H,ffH,ggH,hhH,ssH...	F7

Octet	Explication
F0H	Statut exclusif
7FH	N° d'identification (message universel en temps réel)
7FH	Identification d'unité (Broadcast)
09H	Sous-identifiant 1 (MIDI Tuning Standard)
08H	Sous-identifiant 2 (scale/octave tuning 1-byte form)
ffH	Canal/Option octet 1
	bits 0 à 1 = channel 15 to 16
	bit 2 à 6 = non défini
ggH	Octet de canal 2
	bits 0 à 6 = canal 8 à 14
hhH	Octet de canal 3
	bits 0 à 6 = canal 1 à 7
ssH	12 byte tuning offset of 12 semitones from C to B
	00H = -64 [centièmes]
	40H = 0 [centièmes] (tempérament égal)
	7FH = +63 [centièmess]
F7H:	EOX (End Of eXclusive ou fin de message exclusif)

❍Commande asservie au clavier [8850]

Statut	Octets de donnée	Statut
F0H	7FH,7FH,0AH,01H,0nH,kkH,nnH,vvH...	F7H

Octet	Explication
F0H	Statut exclusif
7FH	N° d'identification (message universel en temps réel)
7FH	Identification d'unité (Broadcast)
09H	Sous-identifiant 1 (commande asservie au clavier)
01H	Sous-identifiant 2 (contrôleur)
0nH	Canal MIDI (00 – 0F)
kkH	Numéro de note
nnH	Numéro de contrôleur
vvH	Valeur
F7H:	EOX (End Of eXclusive ou fin de message exclusif)

nn=07H	Niveau	
	vv = 00H – 7FH	0 – 200% (Relatif)
nn=0AH	Pan	
	vv = 00H – 7FH	Left – Right (Absolu)
nn=5BH	En voi à la reverb	
	vv = 00H – 7FH	0 – 127 (Absolute)
nn=5D	En voi au chorus	
	vv = 00H – 7FH	0 – 127 (Absolute)

* Ce paramètre n'affecte que les Instruments rythmiques.

●Messages exclusifs autres qu'en temps réel

❍Message de demande d'identification

Statut	Octets de donnée	Statut
F0H	7EH, dev, 06H, 01H	F7H

Octet	Explication
F0H	Statut exclusif
7EH	N° d'identification (message universel en temps réel)
dev	Identification d'unité (dev: 00H – 1FH (1 – 32), valeur initiale 10H (17).)
06H	Sous-identifiant 1 (Information)
01H	Sous-identifiant 2 (demande d'identification)
F7H:	EOX (End Of eXclusive ou fin de message exclusif)

●Transmission de données

Le SC-8850 peut utiliser les messages exclusifs pour transmettre ses réglages à d'autres apppareils. Il y a deux types de transmission de données : la transmission individuelle de paramètre (page 233) par laquelle les paramètres sont transmis un à un, et la transmission Bulk Dump (page 242) par laquelle une grande quantité de données est transmise d'un coup. Le message exclusif utilisé pour transmettre des données au format GS a un identifiant de modèle égal à 42H et une identification d'unité de 10H (le SC-8850 vous permet de changer le réglage de numéro d'unité)

❍Request data 1 RQ1 (11H)

Ce message demande à l'appareil récepteur de transmettre des données. L'adresse et la taille déterminent le type et la quantité des données à transmettre. Il y a deux types de demande : la demande de paramètre individuel et la demande Bulk Dump qui réclame une grande quantité de données en une fois. Dans les deux cas, le message "Data Request 1 (RQ1)" est utilisé, l'adresse et la taille inclus dans le message déterminant le type et la quantité de données.
Pour la demande de paramètre individuel, référez-vous à "Section 3. Transmission de paramètre individuel" (p.233).
Pour la demande Bulk Dump, référez-vous à "4. Bulk Dump" (p.242). Quand un message Data Request est reçu, si l'appareil est prêt à transmettre des données et si l'adresse et la taille sont appropriés, les données demandées seront transmises sous la forme de messages "Data Set 1 (DT1)". Sinon, rien ne sera transmis.

Statut	Octets de donnée	Statut
F0H	41H, dev, 42H, 11H, aaH, bbH, ccH, ssH, ttH, uuH, sum	F7H

Octet	Explication	
F0H	Statut exclusif	
41H	Identifiant de fabricant (Roland)	
dev	Identification d'unité (dev: 00H – 1FH Valeur initiale = 10H(17))	
42H	Identifiant de modèle (GS)	
11H	Identification de contrôleur (RQ1)	
aaH	Adresse MSB:	octet fort de l'adresse de départ des données
bbH	Adresse:	octet médian de l'adresse de départ des données
ccH	Adresse LSB:	octet faible de l'adresse de départ des données
ssH	Taille MSB	
ttH	Taille	
uuH	Taille LSB	
sum	Checksum	
F7H:	EOX (End Of eXclusive ou fin de message exclusif)	

* La quantité de données qui peuvent être transmises en une fois dépendra du type de données, et les données ne peuvent être reçues que depuis l'adresse et la taille spécifiée. Référez-vous aux adresses et tailles en Section 3 (p.233)
* Pour le checksum (octet de vérification) consultez la Section 5 (p.245)

❍Data set 1 DT1 (12H)

C'est le message qui accomplit réellement la transmission de données, et sert donc quand vous désirez transmettre des données.

Statut	Octets de donnée	Statut
F0H	41H, dev, 42H, 12H, aaH, bbH, ccH, ddH, ... eeH, sum	F7H

Octet	Explication	
F0H	Statut exclusif	
41H	Identifiant de fabricant (Roland)	
dev	Identification d'unité (dev: 00H – 1FH Valeur initiale = 10H(17))	
42H	Identifiant de modèle (GS)	
12H	Identification de contrôleur (DT1)	
aaH	Adresse MSB:	octet fort de l'adresse de départ des données
bbH	Adresse:	octet médian de l'adresse de départ des données
ccH	Adresse LSB:	octet faible de l'adresse de départ des données
ddH	Donnée:	les réelles données à transmettre. Plusieurs octets de données sont transmis en commençant au niveau de l'adresse.
:	:	
eeH	Donnée	
sum	Checksum	
F7H:	EOX (End Of eXclusive ou fin de message exclusif)	

* La quantité de données qui peuvent être transmises en une fois dépendra du type de données, et les données ne peuvent être reçues que depuis l'adresse et la taille spécifiée. Référez-vous aux adresses et tailles en Section 3 (p.233).
* Les données dépassant 128 octets doivent être divisées en paquets de 128 octets ou moins. Si "Data Set 1" est transmis correctement, il doit y avoir un intervalle d'au moins 40 ms entre deux paquets successifs.
* Pour le checksum (octet de vérification) consultez la Section 5 (p.245)

2. Transmission de donnée

■Messages de système en temps réel

●Active sensing

Statut
FEH

* Sera transmis régulièrement à intervalles de 250ms.

■Messages exclusifs de système

Identify Reply" et "Data Set 1 (DT1)" sont les seuls messages exclusifs transmis par le SC-8850.
Quand un messsage approprié de "Identity Request" et de "Data Request 1 (RQ1)" un reçu, les données internes demandées sont transmises.

❍Identity Reply

Statut	Octets de donnée	Statut
F0H	7EH, dev, 06H, 02H, 41H, 42H, 00H, 00H, 06H, ssH, ssH, ssH, ssH	F7H

Octet	Explication
FOH	Statut exclusif
7EH	Numéro d'identification (message universel autre qu'en temps réel)
dev	Identification d'unité (utilisez le même que pour Roland)
06H	Sous-identifiant 1 Information générale)
02H	Sous-identifiant 2 (Identity Reply)
41H	Numéro d'identification (Roland)
42H	Code famille de produits (LSB)
00H	Code famille de produits (MSB)
00H	Code de numéro de famille de produits (LSB)
06H	Code de numéro de famille de produits (MSB)
ssH	Version logiciel
ssH	Version logiciel
ssH	Version logiciel
ssH	Version logiciel
F7H:	EOX (End Of eXclusive ou fin de message exclusif)

❍Data set 1DT1 (12H)

Statut	Octets de donnée	Statut
F0H	41H, dev, 42H, 12H, aaH, bbH, ccH, ddH, ... eeH, sum	F7H

Octet	Explication
F0H	Statut exclusif
41H	Identifiant de fabricant (Roland)
dev	Identification d'unité (dev: 00H – 1FH Valeur initiale = 10H(17))
42H	Identifiant de modèle (GS)
12H	Identification de contrôleur (DT1)
aaH	Adresse MSB: octet fort de l'adresse de départ des données
bbH	Adresse: octet médian de l'adresse de départ des données
ccH	Adresse LSB: octet faible de l'adresse de départ des données
ddH	Donnée: les réelles données à transmettre. Plusieurs octets de données sont transmis en commençant au niveau de l'adresse.
:	:
eeH	Donnée
sum	Checksum
F7H:	EOX (End Of eXclusive ou fin de message exclusif)

* La quantité de données qui peuvent être transmises en une fois dépendra du type de données, et les données ne peuvent être reçues que depuis l'adresse et la taille spécifiée. Référez-vous aux adresses et tailles en Section 3 (p.233).
* Les données dépassant 128 octets doivent être divisées en paquets de 128 octets ou moins. Si "Data Set 1" est transmis correctement, il doit y avoir un intervalle d'au moins 40 ms entre deux paquets successifs.
* Pour le checksum (octet de vérification) consultez la Section 5 (p.245)

3. Transmission de paramètre individuel

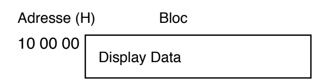
(Identification de modèle =45H or 42H)

La transmission individuelle de paramètre transmet (ou demande) les données d'un paramètre sous forme de message exclusif (un paquet de "F0 ..... F7"). En transmission individuelle de paramètre, vous devez utiliser l'adresse et la taille données dans le "Tableau des adresses de paramètre". Les adresses marquées d'un "#" ne peuvent pas servir d'adresse de départ.

■Tableau des blocs d'adresse

Le tableau des adresses pour la transmission individuelle de paramètre est le suivant;

<Identification de modèle = 45H>



<Identification de modèle = 42H>

●Port-A

Adresse (H)	Bloc	
00 00 00	SYSTEM	
20 00 00	USER TONE BANK	
21 00 00	USER DRUM SET	
40 00 00	PATCH COMMON	#A
40 10 00	PATCH PART (BLOCK00-0F)	A
41 00 00	DRUM SETUP	A

■Tableau des adresses de paramètres

Le tableau indique l'adresse, la taille, les données, les paramètres, descriptions et valeurs par défaut des paramètres qui peuvent être transférés à l'aide de "Request data 1 (RQ1)" et "Data set 1 (DT1)".Tous les numéros sont indiqués en hexadécimales 7 octets. Les chiffres dans la colonne explicative sont donnés en notation décimale. Les paramètres pour le modèle d'identification = 45H sont en rapport avec LCD Display.

< MODEL ID = 45H >

●Display data (données d'affichage)

Adresse (H)	Taille (H)	Donnée (H)	Paramètre	Description	Valeur par défaut (H)
10 00 00	00 00 20	20 – 7F	Lettre affiché	32 – 127(ASCII)	---
10 00 01#					
10 00 02#					
:					
10 00 1F#					

* Quand ce message est reçu, une suite de caractères spécifique aux données apparaît en zone d'affichage d'Instrument. Une suite de 1 à 32 caractères peut être reçue. Si plus de 16 caractères sont reçus, l'affichage défilera automatiquement.

Adresse (H)	Taille (H)	Donnée (H)	Paramètre	Description	Valeur par défaut (H)
10 01 00	00 00 40	00 – 1F	Affiché		
			Donnée de point d00	00 – 31	---
10 01 01#			Donnée de point d01		
10 01 02#			Donnée de point d02		
10 01 :		:	Donnée de point :		
10 01 3F#			Donnée de point d63		

bit	4	3	2	1	0	4	3	2	1	0	4	3	2	1	0	4
	[*	*	d00	*	*]	[*	*	d16	*	*]	[*	*	d32	*	*]	[d48]
	[*	*	d01	*	*]	[*	*	d17	*	*]	[*	*	d33	*	*]	[d49]
	[*	*	d02	*	*]	[*	*	d18	*	*]	[*	*	d34	*	*]	[d50]
	[*	*	d03	*	*]	[*	*	d19	*	*]	[*	*	d35	*	*]	[d51]
	[*	*	d04	*	*]	[*	*	d20	*	*]	[*	*	d36	*	*]	[d52]
	[*	*	d05	*	*]	[*	*	d21	*	*]	[*	*	d37	*	*]	[d53]
	[*	*	d06	*	*]	[*	*	d22	*	*]	[*	*	d38	*	*]	[d54]
	[*	*	d07	*	*]	[*	*	d23	*	*]	[*	*	d39	*	*]	[d55]
	[*	*	d08	*	*]	[*	*	d24	*	*]	[*	*	d40	*	*]	[d56]
	[*	*	d09	*	*]	[*	*	d25	*	*]	[*	*	d41	*	*]	[d57]
	[*	*	d10	*	*]	[*	*	d26	*	*]	[*	*	d42	*	*]	[d58]
	[*	*	d11	*	*]	[*	*	d27	*	*]	[*	*	d43	*	*]	[d59]
	[*	*	d12	*	*]	[*	*	d28	*	*]	[*	*	d44	*	*]	[d60]
	[*	*	d13	*	*]	[*	*	d29	*	*]	[*	*	d45	*	*]	[d61]
	[*	*	d14	*	*]	[*	*	d30	*	*]	[*	*	d46	*	*]	[d62]
	[*	*	d15	*	*]	[*	*	d31	*	*]	[*	*	d47	*	*]	[d63]
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16

* Par exemple, [* * d00 * *] représente les cinq points en haut à gauche de l'afficheur.

```
d00: 0--*****
d01: 0--*****
  |
d47: 0--*****
d48: 0--*----
  |                 *: le point est éteint pour 0, allumé pour 1
d63: 0--*----       -: non affecté quel que soit le réglage 0 ou 1
```

●Paramètres de système

Les paramètres affectant la totalité de l'instrument, comme par exemple la façon dont les deux prises MIDI IN fonctionnent, sont appelés paramètres de système.

<MODEL ID = 42H>

Adresse (H)	Taille (H)	Donnée (H)	Paramètre	Description	Par défaut (H)	Description
00 00 7F	00 00 01	00 – 01	SYSTEM MODE SET	00 00: MODE-1 (mode module simple) (Rx. only)	MODE-1	

* Quand la valeur 00 est reçue, c'est le même processus que quand un message d'initialisation GS est reçu. Les autres valeurs sont ignorées.

Adresse (H)	Taille (H)	Donnée (H)	Paramètre	Description	Par défaut (H)	Description
			CHANNEL MSG RX PORT			
00 01 00	00 00 01	00 – 03	BLOCK00	PORT A – D	00	PORT A
:	:	:	:		:	
00 01 0F	00 00 01	00 – 03	BLOCK0F	PORT A – D	00	PORT A
00 01 10	00 00 01	00 – 03	BLOCK10	PORT A – D	01	PORT B
:	:	:	:		:	
00 01 1F	00 00 01	00 – 03	BLOCK1F	PORT A – D	01	PORT B
00 01 20	00 00 01	00 – 03	BLOCK20	PORT A – D	02	PORT C [8850]
:	:	:	:		:	
00 01 2F	00 00 01	00 – 03	BLOCK2F	PORT A – D	02	PORT C [8850]
00 01 30	00 00 01	00 – 03	BLOCK30	PORT A – D	03	PORT D [8850]
:	:	:	:		:	
00 01 3F	00 00 01	00 – 03	BLOCK3F	PORT A – D	03	PORT D [8850]

* Vous pouvez modifier le port MIDI récepteur des messages par canal pour chaque BLOC. Nous vous suggérons de normalement utiliser le PORT A pour BLOCK00 – 0F, PORT B pour BLOCK10 – 1F, PORT C pour BLOCK20 – 2F, et PORT D pour BLOCK30 – 3F. Dans ce cas, il n'est pas nécessaire de changer le réglage.)

* * Référez-vous en page 237 pour des détails sur chaque BLOC.

●Paramètres de patch

❍Paramètres communs de patch

Les paramètres communs à toutes les Parties du module sont appelés paramètres communs de Patch.

Adresse (H)	Taille (H)	Donnée (H)	Paramètre	Description	Par défaut (H)	Description
40 00 00 40 00 01# 40 00 02# 40 00 03#	00 00 04	0018 – 07E8	MASTER TUNE	-100.0 – +100.0 [cents] Use nibblized data.	00 04 00 00	0 [centièmes]

* Référez-vous en section 5. Informations supplémentaires, **A propos de l'accord** (page 245).

Adresse (H)	Taille (H)	Donnée (H)	Paramètre	Description	Par défaut (H)	Description
40 00 04	00 00 01	00 – 7F	MASTER VOLUME	0 – 127 (= F0 7F 7F 04 01 00 vv F7)	7F	127
40 00 05	00 00 01	28 – 58	MASTER KEY-SHIFT	-24 – +24 [semitones]	40	0 [demi-tons]
40 00 06	00 00 01	01 – 7F	MASTER PAN	-63 (LEFT) – +63 (RIGHT)	40	0 (CENTRE)
40 00 7F	00 00 01	00	MODE SET	00 = GS Reset (Réception seulement)		
40 01 00 40 01 : # 40 01 0F#	00 00 10	20 – 7F	PATCH NAME	16 caractères ASCII		
40 01 30	00 00 01	00 – 07	REVERB MACRO	00: Room 1 01: Room 2 02: Room 3 03: Hall 1 04: Hall 2 05: Plate 06: Delay 07: Panning Delay	04	Hall 2
40 01 31	00 00 01	00 – 07	REVERB CHARACTER	0 – 7	04	4
40 01 32	00 00 01	00 – 07	REVERB PRE-LPF	0 – 7	00	0
40 01 33	00 00 01	00 – 7F	REVERB LEVEL	0 – 127	40	64
40 01 34	00 00 01	00 – 7F	REVERB TIME	0 – 127	40	64
40 01 35	00 00 01	00 – 7F	REVERB DELAY FEEDBACK	0 – 127	00	0
40 01 37	00 00 01	00 – 7F	REVERB PREDELAY TIME	0 – 127 [ms]	00	0

* REVERB MACRO est un paramètre macroscopique qui permet un réglage global des paramètres de reverb. Quand vous sélectionnez le type de reverb avec REVERB MACRO, chaque paramètre de reverb est ramené à sa valeur la plus adaptée.

* REVERB CHARACTER est un paramètre qui change l'algorithme de réverbération. La valeur de REVERB CHARACTER correspond à REVERB MACRO du même numéro.

Adresse (H)	Taille (H)	Donnée (H)	Paramètre	Description	Par défaut (H)	Description
40 01 38	00 00 01	00 – 07	CHORUS MACRO	00: Chorus 1 01: Chorus 2 02: Chorus 3 03: Chorus 4 04: Feedback Chorus 05: Flanger 06: Short Delay 07: Short Delay(FB)	02	Chorus 3

40 01 39	00 00 01	00 – 07	CHORUS PRE-LPF	0-7	00	0
40 01 3A	00 00 01	00 – 7F	CHORUS LEVEL	0-127	40	64
40 01 3B	00 00 01	00 – 7F	CHORUS FEEDBACK	0-127	08	8
40 01 3C	00 00 01	00 – 7F	CHORUS DELAY	0-127	50	80
40 01 3D	00 00 01	00 – 7F	CHORUS RATE	0-127	03	3
40 01 3E	00 00 01	00 – 7F	CHORUS DEPTH	0-127	13	19
40 01 3F	00 00 01	00 – 7F	CHORUS SEND LEVEL TO REVERB	0-127	00	0
40 01 40	00 00 01	00 – 7F	CHORUS SEND LEVEL TO DELAY	0-127	00	0

* CHORUS MACRO est un paramètre macroscopique qui permet le réglage global des paramètres de chorus. Quand vous utilisez CHORUS MACRO pour sélectionner le type de chorus, chaque paramètre de chorus est ramené à sa valeur la plus adaptée.

40 01 50	00 00 01	00 – 09	DELAY MACRO	00: Delay 1 01: Delay 2 02: Delay 3 03: Delay 4 04: Pan Delay 1 05: Pan Delay 2 06: Pan Delay 3 07: Pan Delay 4 08: Delay to Reverb 09: Pan Repeat	00	Delay1
40 01 51	00 00 01	00 – 07	DELAY PRE-LPF	0 – 7	00	0
40 01 52	00 00 01	01 – 73	DELAY TIME CENTER	0.1 ms – 1 sec	61	340
40 01 53	00 00 01	01 – 78	DELAY TIME RATIO LEFT	4 – 500%	01	4
40 01 54	00 00 01	01 – 78	DELAY TIME RATIO RIGHT	4 – 500%	01	4
40 01 55	00 00 01	00 – 7F	DELAY LEVEL CENTER	0 – 127	7F	127
40 01 56	00 00 01	00 – 7F	DELAY LEVEL LEFT	0 – 127	00	0
40 01 57	00 00 01	00 – 7F	DELAY LEVEL RIGHT	0 – 127	00	0
40 01 58	00 00 01	00 – 7F	DELAY LEVEL	0 – 127	40	64
40 01 59	00 00 01	00 – 7F	DELAY FEEDBACK	-64 – +63	50	+16
40 01 5A	00 00 01	00 – 7F	DELAY SENDLEVEL TO REVERB	0 – 127	00	0

* DELAY MACRO est un paramètre macroscopique qui permet le réglage global des paramètres de delay. Quand vous utilisez DELAY MACRO pour sélectionner le type de delay, chaque paramètre de delay est ramené à sa valeur la plus adaptée.
* La relation entre la valeur DELAY TIME CENTER et le réel temps de retard est la suivante.

DELAY TIME	Durée [ms]	Résolution [ms]
01 – 14	0.1 – 2.0	0.1
14 – 23	2.0 – 5.0	0.2
23 – 2D	5.0 – 10.0	0.5
2D – 37	10.0 – 20.0	1.0
37 – 46	20.0 – 50.0	2.0
46 – 50	50.0 – 100.0	5.0
50 – 5A	100.0 – 200.0	10.0
5A – 69	200.0 – 500.0	20.0
69 – 73	500.0 – 1000.0	50.0

* DELAY TIME RATIO LEFT et DELAY TIME RATIO RIGHT détermine le rapport en relation avec DELAY TIME CENTER. La résolution est de 100/24(%).

40 02 00	00 00 01	00 – 01	EQ LOW FREQ	200Hz, 400Hz	00	200Hz
40 02 01	00 00 01	34 – 4C	EQ LOW GAIN	-12 – +12dB	40	0
40 02 02	00 00 01	00 – 01	EQ HIGH FREQ	3kHz, 6kHz	00	3kHz
40 02 03	00 00 01	34 – 4C	EQ HIGH GAIN	-12 – +12dB	40	0

Adresse (H)	Taille (H)	Donnée (H)	Paramètre	Par défaut (H)	Description
40 03 00	00 00 02	00 – 7F	EFX TYPE	00 00	00: Thru
40 03 01#					
40 03 03	00 00 01	00 – 7F	EFX PARAMETER 1		
40 03 04	00 00 01	00 – 7F	EFX PARAMETER 2		
40 03 05	00 00 01	00 – 7F	EFX PARAMETER 3		
40 03 06	00 00 01	00 – 7F	EFX PARAMETER 4		
40 03 07	00 00 01	00 – 7F	EFX PARAMETER 5		
40 03 08	00 00 01	00 – 7F	EFX PARAMETER 6		
40 03 09	00 00 01	00 – 7F	EFX PARAMETER 7		
40 03 0A	00 00 01	00 – 7F	EFX PARAMETER 8		
40 03 0B	00 00 01	00 – 7F	EFX PARAMETER 9		
40 03 0C	00 00 01	00 – 7F	EFX PARAMETER 10		
40 03 0D	00 00 01	00 – 7F	EFX PARAMETER 11		
40 03 0E	00 00 01	00 – 7F	EFX PARAMETER 12		
40 03 0F	00 00 01	00 – 7F	EFX PARAMETER 13		
40 03 10	00 00 01	00 – 7F	EFX PARAMETER 14		
40 03 11	00 00 01	00 – 7F	EFX PARAMETER 15		
40 03 12	00 00 01	00 – 7F	EFX PARAMETER 16		
40 03 13	00 00 01	00 – 7F	EFX PARAMETER 17		
40 03 14	00 00 01	00 – 7F	EFX PARAMETER 18		
40 03 15	00 00 01	00 – 7F	EFX PARAMETER 19		
40 03 16	00 00 01	00 – 7F	EFX PARAMETER 20		

* Pour EFX TYPE et EFX PARAMETER, veuillez vous référer en pages 91, 216

Adresse (H)	Taille (H)	Donnée (H)	Paramètre		Par défaut (H)	Description
40 03 17	00 00 01	00 – 7F	EFX SEND LEVEL TO REVERB	0-127	28	40
40 03 18	00 00 01	00 – 7F	EFX SEND LEVEL TO CHORUS	0-127	00	0
40 03 19	00 00 01	00 – 7F	EFX SEND LEVEL TO DELAY	0-127	00	0
40 03 1B	00 00 01	00 – 7F	EFX CONTROL SOURCE1	Off, CC1-95, CAf, Bend	00	Off
40 03 1C	00 00 01	00 – 7F	EFX CONTROL DEPTH1	-100 – 0 – +100 [%]	40	0 (%)
40 03 1D	00 00 01	00 – 7F	EFX CONTROL SOURCE2	Off, CC1 – 95, CAf, Bend	00	Off
40 03 1E	00 00 01	00 – 7F	EFX CONTROL DEPTH2	-100 – 0 – +100 [%]	40	0 (%)
40 03 1F	00 00 01	00 – 7F	EFX SEND EQ SWITCH	OFF/ON	01	ON

* EFX TYPE est un paramètre de macro qui règle les différents paramètres d'effet par insertion comme un groupe. Quand vous utilisez EFX TYPE pour sélectionner un type d'effet par insertion, chaque paramètre d'effet sera réglé à sa valeur la plus adaptée.

❍Patch Part parameters

Le SC-8850 a 16 parties en groupe A, 16 parties en groupe B, 16 parties en groupe C et 16 parties en groupe D. Les paramètres qui peuvent se régler indépendamment pour chaque Partie sont appelés paramètres de Patch par Partie.
Si vous utilisez des messages exclusifs pour régler les paramètres de Patch par Partie, spécifiez l'adresse par numéro de bloc plutôt que par numéro de Partie (normalement le même numéro que celui de canal MIDI). Le numéro de bloc peut être choisi parmi les 16 blocs, de 0(H) à F(H). Pour choisir une Partie du Groupe A, utilisez le numéro de bloc correspondant à la Partie et spécifiez une adresse 40 ** ** via le PORT A (normalement MIDI IN A). Pour choisir une Partie du Groupe B, utilisez le numéro de bloc correspondant à la Partie et spécifiez une adresse 40 ** ** via lePORT B (normalement MIDI IN 2).

La relation entre numéro de Partie et numéro de bloc est la suivante.

x...N° de bloc (0 – F),	Partie 1	(canal MIDI par défaut = 1)x=1
	Partie 2	(canal MIDI par défaut = 2)x=2
	:	: :
	Partie 9	(canal MIDI par défaut = 9)x=9
	Partie10	(canal MIDI par défaut =10)x=0
	Partie 11	(canal MIDI par défaut =11)x=A
	Partie 12	(canal MIDI par défaut =12)x=B
	:	: :
	Partie 16	(canal MIDI par défaut =16)x=F

n... N° de canal MIDI (0 – F) du bloc.

Dans la configuration suivante, les numéros des changements de contrôleur sont indiqués avec CC#.

Adresse (H)	Taille (H)	Donnée (H)	Paramètre		Par défaut (H)	Description
40 1x 00	00 00 02	00 – 7F	TONE NUMBER	CC#00 VALUE 0 – 127	00	0
40 1x 01#		00 – 7F		P.C. VALUE 1 – 128	00	1
40 1x 02	00 00 01	00 – 10	Rx. CHANNEL	1 – 16, OFF	Identique au numéro de partie	
40 1x 03	00 00 01	00 – 01	Rx. PITCH BEND	OFF/ON	01	ON
40 1x 04	00 00 01	00 – 01	Rx. CH PRESSURE(CAf)	OFF/ON	01	ON
40 1x 05	00 00 01	00 – 01	Rx. PROGRAM CHANGE	OFF/ON	01	ON
40 1x 06	00 00 01	00 – 01	Rx. CONTROL CHANGE	OFF/ON	01	ON
40 1x 07	00 00 01	00 – 01	Rx. POLY PRESSURE(PAf)	OFF/ON	01	ON
40 1x 08	00 00 01	00 – 01	Rx. NOTE MESSAGE	OFF/ON	01	ON
40 1x 09	00 00 01	00 – 01	Rx. RPN	OFF/ON	01	ON
40 1x 0A	00 00 01	00 – 01	Rx. NRPN	OFF/ON	00 (01*)	OFF (ON*)

* Quand "GM1 System On" ou "GM2 System On" est reçu, Rx. NRPN se règle sur OFF. Quand "GS Reset" est reçu, il se règle sur ON.

Adresse (H)	Taille (H)	Donnée (H)	Paramètre	Par défaut (H)	Description

40 1x 0B	00 00 01	00 – 01	Rx. MODULATION	OFF/ON	01	ON
40 1x 0C	00 00 01	00 – 01	Rx. VOLUME	OFF/ON	01	ON
40 1x 0D	00 00 01	00 – 01	Rx. PANPOT	OFF/ON	01	ON
40 1x 0E	00 00 01	00 – 01	Rx. EXPRESSION	OFF/ON	01	ON
40 1x 0F	00 00 01	00 – 01	Rx. HOLD1	OFF/ON	01	ON
40 1x 10	00 00 01	00 – 01	Rx. PORTAMENTO	OFF/ON	01	ON
40 1x 11	00 00 01	00 – 01	Rx. SOSTENUTO	OFF/ON	01	ON
40 1x 12	00 00 01	00 – 01	Rx. SOFT	OFF/ON	01	ON
40 1x 13	00 00 01	00 – 01	MONO/POLY MODE	Mono/Poly (=CC# 126 01/CC# 127 00)	01	Poly
40 1x 14	00 00 01	00 – 02	ASSIGN MODE	0 = SINGLE 1 = LIMITED-MULTI 2 = FULL-MULTI	SC-8850/SC-88Pro/SC-88 MAP 01 SC-55 MAP 00 at x=0 01 at x≠0	 LIMITED-MULTI SINGLE (Partie rythmique) LIMITED-MULTI (P. normale)

Single : si la même note est jouée plusieurs fois à la suite, la note précédente sera coupée et la note nouvellement jouée sonnera.
LimitedMulti : si la même note est jouée plusieurs fois à la suite, la note précédente continuera à jouer un certain temps après que la note nouvellement soit jouée. (réglage par défaut)
FullMulti : si la même note est jouée plusieurs fois à la suite, la note précédente continuera à jouer jusqu'à son extinction naturelle après que la note nouvellement soit jouée. (réglage par défaut)

* ASSIGN MODE est la paramètre qui détermine l'assignation des voix quand des sons se superposent à des numéros de note identiques sur le même canal. Il doit être initialisé pour un mode le plus adapté à la partie.

40 1x 15	00 00 01	00 – 02	USE FOR RHYTHM PART	0 = OFF 1 = MAP1 2 = MAP2	00 at≠0 01 at x=0	OFF (Normal Part) MAP1 (Drum Part)

* Ce paramètre détermine la configuration rythmique de la partie choisie comme partie rythmique. Le SC-8850 peut simultanément (dans différentes parties) utiliser jusqu'à deux configurations rythmiques (MAP1, MAP2). Avec les réglages initiaux, la partie 10 (MIDI CH=10, x=0) est réglée sur MAP1 (1), et les autres parties comme parties normales (OFF(0)).

Adresse (H)	Taille (H)	Donnée (H)	Paramètre		Par défaut (H)	Description
40 1x 16	00 00 01	28 – 58	PITCH KEY SHIFT	-24 – +24 [semitones]	40	0 [semitones]
40 1x 17	00 00 02	08 – F8	PITCH OFFSET FINE	-12.0 – +12.0 [Hz]	08 00	0 [Hz]
40 1x 18#				Use nibblized data.		

* PITCH OFFSET FINE vous permet d'altérer, avec une fréquence spécifique, la hauteur de la note jouée. ce paramètre diffrère d'un paramètre conventionnel d'accord fin (RPN #1) par la quantité d'altération qui sera identique quelle que soit la note jouée (en Hertz) . Quand vous utilisez plusieurs parties, chacune d'entre elle se verra assignée un réglage différent pour le paramètre PITCH OFFSET FINE à un numéro de note identique, ce qui vous donnera un effet Celeste.

40 1x 19	00 00 01	00 – 7F	PART LEVEL	0 – 127 (=CC# 7)	64	100
40 1x 1A	00 00 01	00 – 7F	VELOCITY SENSE DEPTH	0 – 127	40	64
40 1x 1B	00 00 01	00 – 7F	VELOCITY SENSE OFFSET	0 – 127	40	64
40 1x 1C	00 00 01	00 – 7F	PART PANPOT	-64 (RANDOM), -63 (LEFT) – +63 (RIGHT) (=CC# 10, excepté RANDOM)	40	0 (CENTER)
40 1x 1D	00 00 01	00 – 7F	KEYBOARD RANGE LOW	(C-1) – (G9)	00	C-1
40 1x 1E	00 00 01	00 – 7F	KEYBOARD RANGE HIGH	(C-1) – (G9)	7F	G 9
40 1x 1F	00 00 01	00 – 5F	CC1 CONTROLLER NUMBER	0 – 95	10	16
40 1x 20	00 00 01	00 – 5F	CC2 CONTROLLER NUMBER	0 – 95	11	17
40 1x 21	00 00 01	00 – 7F	CHORUS SEND LEVEL	0 – 127 (=CC# 93)	00	0
40 1x 22	00 00 01	00 – 7F	REVERB SEND LEVEL	0 – 127 (=CC# 91)	28	40
40 1x 23	00 00 01	00 – 01	Rx.BANK SELECT	OFF/ON	01(00*)	ON(OFF*)

* Quand "GM1 System On" est reçu, Rx.BANK SELECT est réglé sur OFF.
* Quand "GS RESET" ou "GM2 System On" est reçu, Rx.BANK SELECT sera réglé sur ON.

40 1x 24	00 00 01	00 – 01	RX BANK SELECT LSB	OFF/ON	01	ON

* Quand le LSB de RX BANK SELECT = OFF, LSB de sélection de banque (Bn 20 11) sera traité comme 00H quelle que soit sa valeur.

40 1x 2A	00 00 02	00 00 – 40 00 – 7F 7F	PITCH FINE TUNE	-100 – 0 – +100 [cents] (= RPN#1)	40 00	0
40 1x 2B#						
40 1x 2C	00 00 01	00 – 7F	DELAY SEND LEVEL	0-127 (=CC# 94)	00	0
40 1x 30	00 00 01	00 – 7F	TONE MODIFY1 Vibrato Rate	-64 – +63 (=NRPN# 8/CC#76)	40	0
40 1x 31	00 00 01	00 – 7F	TONE MODIFY2 Vibrato Depth	-64 – +63 (=NRPN# 9/CC#77)	40	0
40 1x 32	00 00 01	00 – 7F	TONE MODIFY3 TVF Cutoff Freq	-64 – +63 (=NRPN# 32/CC#74)	40	0

Adresse (H)	Taille (H)	Donnée (H)	Paramètre		Par défaut (H)	Description
40 1x 33	00 00 01	00 – 7F	TONE MODIFY4 TVF Resonance	-64 – +63 (=NRPN# 33/CC#71)	40	0
40 1x 34	00 00 01	00 – 7F	TONE MODIFY5	-64 – +63	40	0

			TVF&TVA Env.attack	(=NRPN# 99/CC#73)		
40 1x 35	00 00 01	00 – 7F	TONE MODIFY6	-64 – +63	40	0
			TVF&TVA Env.decay	(=NRPN# 100/CC#75)		
40 1x 36	00 00 01	00 – 7F	TONE MODIFY7	-64 – +63	40	0
			TVF&TVA Env.release	(=NRPN# 102/CC#72)		
40 1x 37	00 00 01	00 – 7F	TONE MODIFY8	-64 – +63	40	0
			Vibrato Delay	(=NRPN# 10/CC#78)		
40 1x 40	00 00 0C	00 – 7F	SCALE TUNING C	-64 – +63 [cents]	40	0 [cents]
40 1x 41#		00 – 7F	SCALE TUNING C#	-64 – +63 [cents]	40	0 [cents]
40 1x 42#		00 – 7F	SCALE TUNING D	-64 – +63 [cents]	40	0 [cents]
40 1x 43#		00 – 7F	SCALE TUNING D#	-64 – +63 [cents]	40	0 [cents]
40 1x 44#		00 – 7F	SCALE TUNING E	-64 – +63 [cents]	40	0 [cents]
40 1x 45#		00 – 7F	SCALE TUNING F	-64 – +63 [cents]	40	0 [cents]
40 1x 46#		00 – 7F	SCALE TUNING F#	-64 – +63 [cents]	40	0 [cents]
40 1x 47#		00 – 7F	SCALE TUNING G	-64 – +63 [cents]	40	0 [cents]
40 1x 48#		00 – 7F	SCALE TUNING G#	-64 – +63 [cents]	40	0 [cents]
40 1x 49#		00 – 7F	SCALE TUNING A	-64 – +63 [cents]	40	0 [cents]
40 1x 4A#		00 – 7F	SCALE TUNING A#	-64 – +63 [cents]	40	0 [cents]
40 1x 4B#		00 – 7F	SCALE TUNING B	-64 – +63 [cents]	40	0 [cents]

* SCALE TUNING est une fonction qui permet d'effectuer des réglages fins de la hauteur de chaque note dans l'octave. La hauteur de chaque note identifiée dans toutes les octaves changera simultanément. Un réglage def +/- 0 cents (centième) (40H) correspond au tempérament égal (page 245).

40 2x 00	00 00 01	28 – 58	MOD PITCH CONTROL	-24 – +24 [semitones]	40	0 [semitones]
40 2x 01	00 00 01	00 – 7F	MOD TVF CUTOFF CONTROL	-9600 – +9600 [cents]	40	0 [cents]
40 2x 02	00 00 01	00 – 7F	MOD AMPLITUDE CONTROL	-100.0 – +100.0 [%]	40	0 [%]
40 2x 03	00 00 01	00 – 7F	MOD LFO1 RATE CONTROL	-10.0 – +10.0 [Hz]	40	0 [Hz]
40 2x 04	00 00 01	00 – 7F	MOD LFO1 PITCH DEPTH	0 – 600 [cents]	0A	10 [cents]
40 2x 05	00 00 01	00 – 7F	MOD LFO1 TVF DEPTH	0 – 2400 [cents]	00	0 [cents]
40 2x 06	00 00 01	00 – 7F	MOD LFO1 TVA DEPTH	0 – 100.0 [%]	00	0 [%]
40 2x 07	00 00 01	00 – 7F	MOD LFO2 RATE CONTROL	-10.0 – +10.0 [Hz]	40	0 [Hz]
40 2x 08	00 00 01	00 – 7F	MOD LFO2 PITCH DEPTH	0 – 600 [cents]	00	0 [cents]
40 2x 09	00 00 01	00 – 7F	MOD LFO2 TVF DEPTH	0 – 2400 [cents]	00	0 [cents]
40 2x 0A	00 00 01	00 – 7F	MOD LFO2 TVA DEPTH	0 – 100.0 [%]	00	0 [%]
40 2x 10	00 00 01	40 – 58	BEND PITCH CONTROL	0 – 24 [semitones]	42	2 [semitones]
40 2x 11	00 00 01	00 – 7F	BEND TVF CUTOFF CONTROL	-9600 – +9600 [cents]	40	0 [cents]
40 2x 12	00 00 01	00 – 7F	BEND AMPLITUDE CONTROL	-100.0 – +100.0 [%]	40	0 [%]
40 2x 13	00 00 01	00 – 7F	BEND LFO1 RATE CONTROL	-10.0 – +10.0 [Hz]	40	0 [Hz]
40 2x 14	00 00 01	00 – 7F	BEND LFO1 PITCH DEPTH	0 – 600 [cents]	00	0 [cents]
40 2x 15	00 00 01	00 – 7F	BEND LFO1 TVF DEPTH	0 – 2400 [cents]	00	0 [cents]
40 2x 16	00 00 01	00 – 7F	BEND LFO1 TVA DEPTH	0 – 100.0 [%]	00	0 [%]
40 2x 17	00 00 01	00 – 7F	BEND LFO2 RATE CONTROL	-10.0 – +10.0 [Hz]	40	0 [Hz]
40 2x 18	00 00 01	00 – 7F	BEND LFO2 PITCH DEPTH	0 – 600 [cents]	00	0 [cents]
40 2x 19	00 00 01	00 – 7F	BEND LFO2 TVF DEPTH	0 – 2400 [cents]	00	0 [cents]
40 2x 1A	00 00 01	00 – 7F	BEND LFO2 TVA DEPTH	0 – 100.0 [%]	00	0 [%]
40 2x 20	00 00 01	28 – 58	CAf PITCH CONTROL	-24 – +24 [semitones]	40	0 [semitones]
40 2x 21	00 00 01	00 – 7F	CAf TVF CUTOFF CONTROL	-9600 – +9600 [cents]	40	0 [cents]
40 2x 22	00 00 01	00 – 7F	CAf AMPLITUDE CONTROL	-100.0 – +100.0 [%]	40	0 [%]
40 2x 23	00 00 01	00 – 7F	CAf LFO1 RATE CONTROL	-10.0 – +10.0 [Hz]	40	0 [Hz]
40 2x 24	00 00 01	00 – 7F	CAf LFO1 PITCH DEPTH	0 – 600 [cents]	00	0 [cents]
40 2x 25	00 00 01	00 – 7F	CAf LFO1 TVF DEPTH	0 – 2400 [cents]	00	0 [cents]
40 2x 26	00 00 01	00 – 7F	CAf LFO1 TVA DEPTH	0 – 100.0 [%]	00	0 [%]
40 2x 27	00 00 01	00 – 7F	CAf LFO2 RATE CONTROL	-10.0 – +10.0 [Hz]	40	0 [Hz]
40 2x 28	00 00 01	00 – 7F	CAf LFO2 PITCH DEPTH	0 – 600 [cents]	00	0 [cents]
40 2x 29	00 00 01	00 – 7F	CAf LFO2 TVF DEPTH	0 – 2400 [cents]	00	0 [cents]
40 2x 2A	00 00 01	00 – 7F	CAf LFO2 TVA DEPTH	0 – 100.0 [%]	00	0 [%]
40 2x 30	00 00 01	28 – 58	PAf PITCH CONTROL	-24 – +24 [semitones]	40	0 [semitones]
40 2x 31	00 00 01	00 – 7F	PAf TVF CUTOFF CONTROL	-9600 – +9600 [cents]	40	0 [cents]
40 2x 32	00 00 01	00 – 7F	PAf AMPLITUDE CONTROL	-100.0 – +100.0 [%]	40	0 [%]
40 2x 33	00 00 01	00 – 7F	PAf LFO1 RATE CONTROL	-10.0 – +10.0 [Hz]	40	0 [Hz]
40 2x 34	00 00 01	00 – 7F	PAf LFO1 PITCH DEPTH	0 – 600 [cents]	00	0 [cents]
40 2x 35	00 00 01	00 – 7F	PAf LFO1 TVF DEPTH	0 – 2400 [cents]	00	0 [cents]
40 2x 36	00 00 01	00 – 7F	PAf LFO1 TVA DEPTH	0 – 100.0 [%]	00	0 [%]
40 2x 37	00 00 01	00 – 7F	PAf LFO2 RATE CONTROL	-10.0 – +10.0 [Hz]	40	0 [Hz]
40 2x 38	00 00 01	00 – 7F	PAf LFO2 PITCH DEPTH	0 – 600 [cents]	00	0 [cents]
40 2x 39	00 00 01	00 – 7F	PAf LFO2 TVF DEPTH	0 – 2400 [cents]	00	0 [cents]
40 2x 3A	00 00 01	00 – 7F	PAf LFO2 TVA DEPTH	0 – 100.0 [%]	00	0 [%]
40 2x 40	00 00 01	28 – 58	CC1 PITCH CONTROL	-24 – +24 [semitones]	40	0 [semitones]
40 2x 41	00 00 01	00 – 7F	CC1 TVF CUTOFF CONTROL	-9600 – +9600 [cents]	40	0 [cents]

Adresse (H)	Taille (H)	Donnée (H)	Paramètre		Par défaut (H)	Description
40 2x 42	00 00 01	00 – 7F	CC1 AMPLITUDE CONTROL	-100.0 – +100.0 [%]	40	0 [%]
40 2x 43	00 00 01	00 – 7F	CC1 LFO1 RATE CONTROL	-10.0 – +10.0 [Hz]	40	0 [Hz]
40 2x 44	00 00 01	00 – 7F	CC1 LFO1 PITCH DEPTH	0 – 600 [cents]	00	0 [cents]
40 2x 45	00 00 01	00 – 7F	CC1 LFO1 TVF DEPTH	0 – 2400 [cents]	00	0 [cents]
40 2x 46	00 00 01	00 – 7F	CC1 LFO1 TVA DEPTH	0 – 100.0 [%]	00	0 [%]

40 2x 47	00 00 01	00 – 7F	CC1 LFO2 RATE CONTROL	-10.0 – +10.0 [Hz]	40	0 [Hz]
40 2x 48	00 00 01	00 – 7F	CC1 LFO2 PITCH DEPTH	0 – 600 [cents]	00	0 [cents]
40 2x 49	00 00 01	00 – 7F	CC1 LFO2 TVF DEPTH	0 – 2400 [cents]	00	0 [cents]
40 2x 4A	00 00 01	00 – 7F	CC1 LFO2 TVA DEPTH	0 – 100.0 [%]	00	0 [%]
40 2x 50	00 00 01	28 – 58	CC2 PITCH CONTROL	-24 – +24 [semitones]	40	0 [semitones]
40 2x 51	00 00 01	00 – 7F	CC2 TVF CUTOFF CONTROL	-9600 – +9600 [cents]	40	0 [cents]
40 2x 52	00 00 01	00 – 7F	CC2 AMPLITUDE CONTROL	-100.0 – +100.0 [%]	40	0 [%]
40 2x 53	00 00 01	00 – 7F	CC2 LFO1 RATE CONTROL	-10.0 – +10.0 [Hz]	40	0 [Hz]
40 2x 54	00 00 01	00 – 7F	CC2 LFO1 PITCH DEPTH	0 – 600 [cents]	00	0 [cents]
40 2x 55	00 00 01	00 – 7F	CC2 LFO1 TVF DEPTH	0 – 2400 [cents]	00	0 [cents]
40 2x 56	00 00 01	00 – 7F	CC2 LFO1 TVA DEPTH	0 – 100.0 [%]	00	0 [%]
40 2x 57	00 00 01	00 – 7F	CC2 LFO2 RATE CONTROL	-10.0 – +10.0 [Hz]	40	0 [Hz]
40 2x 58	00 00 01	00 – 7F	CC2 LFO2 PITCH DEPTH	0 – 600 [cents]	00	0 [cents]
40 2x 59	00 00 01	00 – 7F	CC2 LFO2 TVF DEPTH	0 – 2400 [cents]	00	0 [cents]
40 2x 5A	00 00 01	00 – 7F	CC2 LFO2 TVA DEPTH	0 – 100.0 [%]	00	0 [%]

* Vous ne pouvez pas toujours obtenir l’effet désiré en modifiant les paramètres LFO 1 et LFO 2.

40 4x 00	00 00 01	00 – 04	TONE MAP NUMBER (= CC#32 : Bank number LSB)	MAP 0 – 4 00: SELECTED 01: SC-55 MAP 02: SC-88 MAP 03: SC-88Pro MAP 04: SC-8850 MAP	00	

* Quand “GS Reset” est reçu, ce sera 00: SELECTED.

40 4x 01	00 00 01	01 – 04	TONE MAP-0 NUMBER	01: SC-55 MAP 02: SC-88 MAP 03: SC-88Pro MAP 04: SC-8850 MAP	(04)	

* Cela détermine une configuration quand TONE MAP NUMBER est 00.

40 4x 20	00 00 01	00 – 01	EQ ON/OFF	OFF/ON	01	ON

* Cela commute on/off l’égaliseur.

40 4x 21	00 00 01	00 – 03	OUTPUT ASSIGN	00:OUTPUT-1 01:OUTPUT-2 02:OUTPUT-2L 03:OUTPUT-2R	00	OUTPUT-1
40 4x 22	00 00 01	00 – 01	PART EFX ASSIGN	00:BYPASS 01:EFX	00	BYPASS

●Paramètres de kits rythmiques

m: N° de configuration (0 = MAP1, 1 = MAP2)
rr: N° de note de partie rythmique (00H – 7FH: 0 – 127)

Adresse (H)	Taille (H)	Donnée (H)	Paramètre	Description
41 m0 00 | # 41 m0 0B#	00 00 0C	20 – 7F	DRUM MAP NAME	Caractère ASCII
41 m1 rr	00 00 01	00 – 7F	PLAY NOTE NUMBER	Pitch coarse
41 m2 rr	00 00 01	00 – 7F	LEVEL	TVA level (=NRPN# 26)
41 m3 rr	00 00 01	00 – 7F	ASSIGN GROUP NUMBER	Non, 1 – 127
41 m4 rr	00 00 01	00 – 7F	PANPOT	-64 (RANDOM), -63 (LEFT) – +63 (RIGHT) (=NRPN# 28, excepté RANDOM)
41 m5 rr	00 00 01	00 – 7F	REVERB SEND LEVEL	0.0 – 1.0 Multiplicateur du niv. d’envoi à la reverb (=NRPN# 29)
41 m6 rr	00 00 01	00 – 7F	CHORUS SEND LEVEL	0.0 – 1.0 Multiplicateur du niv. d’envoi au chorus (=NRPN# 30)
41 m7 rr	00 00 01	00 – 01	Rx. NOTE OFF	OFF/ON
41 m8 rr	00 00 01	00 – 01	Rx. NOTE ON	OFF/ON
41 m9 rr	00 00 01	00 – 7F	DELAY SEND LEVEL	0.0 – 1.0 Multiplicateur du niv. d’envoi au delay (=NRPN# 31)

* Quand l'ensemble rythmique est changé, les valeurs RHYTHM SETUP PARAMETER sont toutes initialisées.
* Il n'est pas possible d'utiliser à la fois Chorus Send Level et Delay Send Level pour un seul Instrument rythmique.

●Instrument User

Vous pouvez modifier les paramètres des sons du SC-8850 à votre goût et sauvegarder vos nouveaux réglages dans les variations numéro 64 et 65 des configurations SC-8850 /SC-88Pro /SC-88 (p.67). Un son sauvegardé de cette façon est appelé Tone User. Vous pouvez sauvegarder 256 sons de cette façon.
Les paramètres que vous pouvez régler sont le vibrato, le filtre et l'enveloppe.

b: numéro de banque (0H = N° de Variation GS 64, 1H = N° de Variation GS 65)
pp: Numéro de programme (00 – 7F: 1 – 128)

Adresse (H)	Taille (H)	Donnée (H)	Paramètre	Description	Valeur par défaut (H)	Description
20 b0 pp	00 00 01	01 – 04	SOURCE TONE# (MAP)	---		
20 b1 pp	00 00 01	00 – 7F	(CC#00 : Bank number MSB)	---		
20 b2 pp	00 00 01	00 – 7F	(PG# : Program number)	---		
20 b3 pp	00 00 01	00 – 7F	USER INST MODIFY1-2 Vibrato Rate	-64 – +63	40	0
20 b4 pp	00 00 01	00 – 7F	USER INST MODIFY2-2 Vibrato Depth	-64 – +63	40	0
20 b5 pp	00 00 01	00 – 7F	USER INST MODIFY3-2 TVF Cutoff Freq	-64 – +63	40	0
20 b6 pp	00 00 01	00 – 7F	USER INST MODIFY4-2 TVF Resonance	-64 – +63	40	0
20 b7 pp	00 00 01	00 – 7F	USER INST MODIFY5-2 TVF&TVA Env.attack	-64 – +63	40	0
20 b8 pp	00 00 01	00 – 7F	USER INST MODIFY6-2 TVF&TVA Env.decay	-64 – +63	40	0
20 b9 pp	00 00 01	00 – 7F	USER INST MODIFY7-2 TVF&TVA Env.release	-64 – +63	40	0
20 bA pp	00 00 01	00 – 7F	USER INST MODIFY8-2 Vibrato Delay	-64 – +63	40	0

●Kit rythmique User

Vous pouvez modifier les paramètres d'Instrument rythmique à votre guise, et sauvegarder ces données comme Kit rythmique User. Vous pouvez sauvegarder jusqu'à deux kits rythmiques et comme chacun d'eux contient 128 sons instrumentaux, cela vous fait au total 256 sons. Vous pouvez également nommer ces kits rythmiques. Les kits rythmiques User sont stockés dans les kits rythmiques numéro 64 et 65 des configurations SC-8850/ SC-88Pro/ SC-88.

d: N° de kit rythmique (0H = N° de kit rythmique User 65, 1H = N° de kit rythmique User 66)
rr: N° de note de la partie rythmique (00 – 7F: 0-127)

Adresse (H)	Taille (H)	Donnée (H)	Paramètre	Description
21 d0 00 : 21 d0 0B#	00 00 0C	20 – 7F	USER DRUM SET NAME	32 – 127 (ASCII 12 caractères)
21 d1 rr	00 00 01	00 – 7F	PLAY NOTE	0 – 127
21 d2 rr	00 00 01	00 – 7F	LEVEL	0 – 127
21 d3 rr	00 00 01	00 – 7F	ASSIGN GROUP	0 – 127
21 d4 rr	00 00 01	00 – 7F	PAN	0 – 127
21 d5 rr	00 00 01	00 – 7F	REVERB SEND LEVEL	0 – 127
21 d6 rr	00 00 01	00 – 7F	CHORUS SEND LEVEL	0 – 127
21 d7 rr	00 00 01	00 – 01	RX NOTE OFF	OFF/ON
21 d8 rr	00 00 01	00 – 01	RX NOTE ON	OFF/ON
21 d9 rr	00 00 01	00 – 7F	DELAY SEND LEVEL	0 – 127
21 dA rr	00 00 01	01 – 04	SOURCE DRUM SET# (MAP)	1 – 4
21 dB rr	00 00 01	00 – 7F	(PG#: Program number)	0 – 127
21 dC rr	00 00 01	00 – 7F	SOURCE NOTE NUMBER	0 – 127

4. Bulk Dump

La procédure Bulk Dump vous permet de transférer d’un coup une grande quantité de données, et elle est utile pour stocker les réglages de la totalité de l’instrument dans un ordinateur ou séquenceur. Pour que le SC-8850 accomplisse une transmission Bulk Dump, envoyez-lui un message de demande de Bulk Dump ou "Bulk Dump Request". Ce message utilise le format de demande de données «Data Request 1» (RQ1), mais contrairement à la transmission individuelle de paramètre, la "taille" spécifiée par le message ne se réfère pas à la taille des données mais à leur contenu.

Pour connaître la correspondance taille/paramètre, voir ci-dessous Quand le SC-8850 reçoit une demande de Bulk Dump, il transmet un Bulk Dump selon le format ci-après.

Le SC-8850 peut aussi transmettre une liste de ses sons internes. Cette fonction peut servir à afficher la liste des sons sur un ordinateur.

■Transfert (dump) de paramètres

❍Demande de transfert de paramètres (reçue uniquement)

C’est une commande qui demande un jeu de données de paramètres et utilise le format "Data Request 1 (RQ1)". La taille spécifie le contenu des données demandées.

Adresse: 0C 00 00

Taille :
- 00 00 00: ALL — tous les paramètres
- 00 00 01: ALL 1 — à utiliser quand USER TONE BANK ou USER DRUM SET ne sont pas utilisés
- 00 00 02: ALL 2 — à utiliser quand USER TONE BANK, USER DRUM SET et DRUM SETUPne sont pas modifiés
- 00 00 10: 16-part GS 1 — à utiliser quand 16 parties seulement sont utilisées
- 00 00 11: 16-part GS 2 — à utiliser quand 16 parties seulement sont utilisées et que DRUM SETUP n’est pas modifié
- 00 01 00: USER TONE BANK (ALL) — demande un transfert de toutes les données USER TONE BANK
- 00 01 40: USER TONE BANK #64 — demande un transfert des données USER TONE BANK #64 (128 sons)
- 00 01 41: USER TONE BANK #65 — demande un transfert des données USER TONE BANK #65 (128 sons)
- 00 02 00: USER DRUM SET (ALL) — demande un transfert de toutes les données USER DRUM SET
- 00 02 40: USER DRUM SET #65 — demande un transfert des données USER DRUM SET #65
- 00 02 41: USER DRUM SET #66 — demande un transfert des données USER DRUM SET #66

Exemple) Demande de données pour tous les paramètres: F0 41 dev 42 11 0C 00 00 00 00 00 74 F7

Normalement, utiliser ALL (00 00 00) donne une plus grande sécurité, mais la quantité de données est très importante, et la transmission nécessite environ 20 secondes. Pour réduire la durée de transmission et le volume de données, nous vous suggérons de ne transférer que les données nécessaires. La façade vous permet de faire les Dumps ALL, ALL 1, 16-part GS 1, 16-part GS 2, USER TONE BANK (ALL), USER DRUM SET (ALL).

❍Transfert de paramètres

Quand le SC-8850 reçoit une demande de transfert (Dump) de paramètres, ou quand cette transmission est demandée depuis la façade, les données suivantes sont transmises au format «Data Set 1»

		Nombre de				16 parties		USER TONE BANK			USER DRUM SET		
Adresse	Description	paquets	ALL	ALL1	ALL2	GS1	GS2	ALL	#64	#65	ALL	#65	#66
08 00 00 – 08 01 7F	SETUP	2	❍	❍	❍	❍	❍						
28 00 00 – 28 0A 7F	USER TONE BANK #64	11	❍					❍	❍				
28 10 00 – 28 1A 7F	USER TONE BANK #65	11	❍					❍		❍			
29 00 00 – 29 0B 0F	USER DRUM SET #65	12	❍								❍	❍	
29 10 00 – 29 1B 0F	USER DRUM SET #66	12	❍								❍		❍
48 1D 10 – 48 26 0F	PATCH EXTENSION A	9	❍	❍	❍	❍	❍						
48 00 00 – 48 1D 0F	SYSTEM/PATCH A	30	❍	❍	❍	❍	❍						
49 00 00 – 49 1F 7F	DRUM SETUP A	32	❍	❍		❍							
58 1D 10 – 58 26 0F	PATCH EXTENSION B	9	❍	❍	❍								
58 00 00 – 58 1D 0F	SYSTEM/PATCH B	30	❍	❍	❍								
59 00 00 – 59 1F 7F	DRUM SETUP B	32	❍	❍									
68 1D 10 – 68 26 0F	PATCH EXTENSION C	9	❍	❍	❍								
68 00 00 – 68 1D 0F	SYSTEM/PATCH C	30	❍	❍	❍								
69 00 00 – 69 1F 7F	DRUM SETUP C	32	❍	❍									
78 1D 10 – 78 26 0F	PATCH EXTENSION D	9	❍	❍	❍								
78 00 00 – 78 1D 0F	SYSTEM/PATCH D	30	❍	❍	❍								
79 00 00 – 79 1F 7F	DRUM SETUP D	32	❍	❍									

* Quand les données envoyées par le SC-8850 sont rechargées dans le SC-8850, sachez que les données peuvent ne pas être correctement chargées si l’ordre de transmission des paquets est modifié, si l’intervalle séparant les paquets est changé, ou si d’autres messages sont insérés entre les paquets.

* Les données de transfert du SC-8850 comprennent des données pour appareils compatibles GS et ces données sont compatibles dans les deux sens. Toutefois, en fonction des réglages des nouveaux paramètres du SC-8850, le résultat musical peut différer.

* Si le SC-8850 ne fonctionne pas correctement avec les données de Bulk Dump d’un autre appareil compatible GS, initialisez le SC-8850 (p.23) avant de renvoyer les données.

* Quand un autre appareil compatible GS reçoit des données de transfert envoyées par le SC-8850, il peut afficher un message tel que «Address Error» (erreur d’adresse), mais cela n’est dû qu’au fait que les adresses des nouveaux paramètres du SC-8850 n’ont pas été reconnues par l’autre appareil. Les paramètres reconnus ont été correctement réglés.

■Transfert d'une liste d'instruments internes

●Transfert d'une liste d'instruments

❍Demande de transfert de liste (réception uniquement)

Cette commande demande le transfert (bulk dump) d'une liste des sons preset (Instruments) de la mémoire interne, et utilise le format «Data Request 1 (RQ1)». La taille spécifie le contenu des données demandées.

Adresse: 0C 00 01
Taille: 00 00 00: ALL
00 00 01: SC-55 MAP
00 00 02: SC-88 MAP
00 00 03: SC-88Pro MAP
00 00 04: SC-8850 MAP

❍Transfert de liste d'instruments (transmission uniquement)

Quand une demande de transfert de liste d'instruments est reçue, ou quand une procédure de transfert est initiée depuis la façade, les noms de sons de la configuration spécifiée seront transmis en continu au format donné ci-dessous, pour lequel 20 octets servent à chaque nom de son. L'adresse des données transmises est 0C 00 01 pour tous les paquets.

Format de transfert:

0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	A	B	C	D	E	F
CC0	MAP	PC	00	Nom du son (12 caractères ASCII)											

CC0: N° de varaition
MAP : N° de MAP 01 = SC-55 MAP, 02 = SC-88 MAP, 03 = SC-88Pro MAP, 04 = SC-8850 MAP
PC: Numéro de programme

●Transfert (Dump) de liste de kits rytmiques

❍Demande de transfert de liste de kits (réception uniquement)

Cette commande demande le transfert (bulk dump) d'une liste des kits preset (kits rythmiques) de la mémoire interne, et utilise le format «Data Request 1 (RQ1)». La taille spécifie le contenu des données demandées.

Adresse: 0C 00 02
Taille: 00 00 00: ALL
00 00 01: SC-55 MAP
00 00 02: SC-88 MAP
00 00 03: SC-88Pro MAP
00 00 04: SC-8850 MAP

❍Transfert de liste de kits rythmiques (transmission uniquement)

Quand une demande de transfert de liste de kits est reçue, ou quand une procédure de transfert est initiée depuis la façade, les noms de kits de la configuration spécifiée seront transmis en continu au format donné ci-dessous, pour lequel 16 octets servent à chaque nom de son. L'adresse des données transmises est 0C 00 02 pour tous les paquets.

Format de transfert:

0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	A	B	C	D	E	F
00	MAP	PC	00	Nom du kit rythmique (12 caractères ASCII)											

MAP: N° de Map 01 = SC-55 MAP, 02 = SC-88 MAP, 03 = SC-88Pro MAP, 04 = SC-8850 MAP
PC: Numéro de programme

●Transfert (Dump) de liste de sons rytmiques

❍Demande de transfert de liste de sons rythm. (réception uniquement)

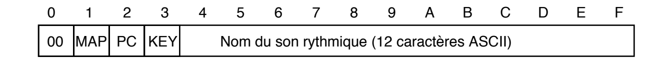
Cette commande demande le transfert (bulk dump) d'une liste des sons rythmiques presets de la mémoire interne, et utilise le format «Data Request 1 (RQ1)». La taille spécifie le contenu des données demandées.

Adresse: 0C 00 03
Taille: 00 00 00 ALL
00 00 01 SC-55 MAP
00 00 02 SC-88 MAP
00 00 03 SC-88Pro MAP
00 00 04 SC-8850 MAP

❍Transfert de liste de sons rythmiques (transmission uniquement)

Quand une demande de transfert de liste d'instruments rythmiques est reçue, ou quand une procédure de transfert est initiée depuis la façade, les noms d'instruments rythmiques du kit spécifié seront transmis en continu au format donné ci-dessous, pour lequel 20 octets servent à chaque nom de son. L'adresse des données transmises est 0C 00 03 pour tous les paquets.

Format de transfert:



MAP: N° de Map 01 = SC-55 MAP, 02 = SC-88 MAP, 03 = SC-88Pro MAP, 04 = SC-8850 MAP
PC: N° de programme
KEY: N° de note

●Transfert (Dump) de liste d'effets par insertion

❍Demande de transfert d'effets par insertion (réception uniquement)

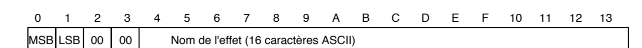
Cette commande demande le transfert (bulk dump) d'une liste des effets par insertion de la mémoire interne, et utilise le format «Data Request 1 (RQ1)». La taille spécifie le contenu des données demandées.

Adresse: 0C 00 04
Taille: 00 00 00: ALL

❍Transfert de liste d'effets par insertion (transmission uniquement)

Quand une demande de transfert de liste d'effets par insertion est reçue, ou quand une procédure de transfert est initiée depuis la façade, les noms des effets de la liste seront transmis en continu au format donné ci-dessous, pour lequel 20 octets servent à chaque nom de son. L'adresse des données transmises est 0C 00 04 pour tous les paquets.

Format de transfert:



MSB: Catégorie
LSB: Type

5. Informations supplémentaires

● Tableau de conversion décimal/hexadécimal

(Les valeurs hexadécimales sont suivies d'un "H")

Dans la documentation MIDI, les valeurs de données et d'adresse/taille pour les messages exclusifs etc. sont exprimées en hexadécimal sur 7 bits.
Le tableau suivant donne la correspondance avec les valeurs décimales.

Dec.	Hex.	Dec.	Hex.	Dec.	Hex.	Dec.	Hex.
0	00H	32	20H	64	40H	96	60H
1	01H	33	21H	65	41H	97	61H
2	02H	34	22H	66	42H	98	62H
3	03H	35	23H	67	43H	99	63H
4	04H	36	24H	68	44H	100	64H
5	05H	37	25H	69	45H	101	65H
6	06H	38	26H	70	46H	102	66H
7	07H	39	27H	71	47H	103	67H
8	08H	40	28H	72	48H	104	68H
9	09H	41	29H	73	49H	105	69H
10	0AH	42	2AH	74	4AH	106	6AH
11	0BH	43	2BH	75	4BH	107	6BH
12	0CH	44	2CH	76	4CH	108	6CH
13	0DH	45	2DH	77	4DH	109	6DH
14	0EH	46	2EH	78	4EH	110	6EH
15	0FH	47	2FH	79	4FH	111	6FH
16	10H	48	30H	80	50H	112	70H
17	11H	49	31H	81	51H	113	71H
18	12H	50	32H	82	52H	114	72H
19	13H	51	33H	83	53H	115	73H
20	14H	52	34H	84	54H	116	74H
21	15H	53	35H	85	55H	117	75H
22	16H	54	36H	86	56H	118	76H
23	17H	55	37H	87	57H	119	77H
24	18H	56	38H	88	58H	120	78H
25	19H	57	39H	89	59H	121	79H
26	1AH	58	3AH	90	5AH	122	7AH
27	1BH	59	3BH	91	5BH	123	7BH
28	1CH	60	3CH	92	5CH	124	7CH
29	1DH	61	3DH	93	5DH	125	7DH
30	1EH	62	3EH	94	5EH	126	7EH
31	1FH	63	3FH	95	5FH	127	7FH

* les valeurs décimales telles que canal MIDI, sélection de banque et changement de programme sont référencées avec une valeur majorée de 1 par rapport au tableau ci-dessus.
* Les 7 bits utilisés dans l'octet peuvent déterminer 128 paliers. Pour des données nécessitant une plus grande précision, il faut utiliser deux octets ou plus. Par exemple, deux valeurs hexadécimales aa bbH exprimant deux octets (2x7 bits) correspondent à une valeur de aa x 128 + bb.
* Dans le cas de valeurs avec un signe ±, 00H = -64, 40H = ±0, et 7FH = +63, aussi l'expression décimale sera inférieure de 64 à la valeur donnée dans le tableau ci-dessus. Dans le cas des deux types, 00 00H = -8192, 40 00H = ±0, et 7F 7FH = +8191. Par exemple, si aa bbH est exprimé en décimal, cela donne aa bbH - 40 00H = aa x 128 + bb - 64 x 128.
* Les données dites en demi-octet ("nibbles") sont exprimées en hexadécimal sur 4-bits. Une valeur exprimée en nibbles sur 2 octets 0a 0bH a la valeur a x 16 + b.

<Exemple 1> Quelle est l'expression décimale de 5AH ?
D'après le tableau, 5AH = 90

<Exemple 2> Quelle est l'expression décimale de 12 34H considérant qu'il s'agit d'une valeur exprimée en hexadécimal sur 7 bits ?
D'après le tableau, comme 12H = 18 et 34H = 52
18 x 128 + 52 = 2356

<Exemple 3> Quelle est l'expression décimale de la valeur en nibbles 0A 03 09 0D?
D'après le tableau, comme 0AH = 10, 03H = 3, 09H = 9, 0DH = 13
((10 x 16 + 3) x 16 + 9) x 16 + 13 = 41885

<Exemple 4> Quelle est l'expression en nibbles de la valeur décimale 1258?

16) 1258
16) 78 ... 10
16) 4 ... 14
0 ... 4

D'après le tableau, 0=00H, 4=04H, 14=0EH, 10=0AH, la réponse est 00 04 0E 0AH

●Exemples de réels messages MIDI

<Exemple 1> 92 3E 5F
9n est le statut Note On, et n est le numéro de canal MIDI. Comme 2H = 2, 3EH = 62, et 5FH = 95, c'est un message Note-on sur le canal MIDI 3, de numéro de note 62 (le nom de note est ré4), et la dynamique de 95.

<Exemple 2> CE 49
CnH est le statut de changement de programme, et n est le numéro de canal MIDI. Comme EH = 14 et 49H = 73, c'est un message de changement de programme sur le canal MIDI 15, pour le programme 74 (Flûte en GS).

<Exemple 3> EA 00 28
EnH est le staut de changement de Pitch Bend, et n est le numéro de canal MIDI. Le deuxième octet (00H=0) est le LSB et le 3ème (28H=40) le MSB, mais la valeur de Pitch Bend est une valeur avec signe (±) pour laquelle 40 00H (= 64 x 128 + 0 = 8192) vaut 0, aussi cette valeur de Pitch Bend est-elle :
28 00H - 40 00H = 40 x 128 + 0 - (64 x 128 + 0) = 5120 - 8192 = -3072

Si la sensibilité au Pitch Bend est réglée à 2 demi-tons, -8192 (00 00H) donne un changement de hauteur de -200 centièmes, aussi dans ce cas -200 x (-3072) ÷ (-8192) = -75 centièmes de Pitch Bend s'applique au canal MIDI 11.

<Exemple 4> B3 64 00 65 00 06 0C 26 00 64 7F 65 7F
BnH est le statut de changement de contrôleur, et n est le numéro de canal MIDI. Le deuxième octet est le numéro de contrôleur, et le troisième la valeur. Dans le cas ou deux messages consécutifs (ou plus) ont le même statut, le MIDI a prévu une simplification nommée "running status" (statut en cours) qui évite la répétition de l'octet de statut pour les messages suivants. Par conséquent, les messages ci-dessus ont la signification suivante.

B3	64 00	Canal MIDI 4, octet faible de RPN: 00H
(B3)	65 00	Canal MIDI 4, octet fort de RPN : 00H
(B3)	06 0C	Canal MIDI 4, octet fort de la valeur: 0CH
(B3)	26 00	Canal MIDI 4, octet faible de la valeur: 00H
(B3)	64 7F	Canal MIDI 4, octet faible de RPN : 7FH
(B3)	65 7F	Canal MIDI 4, octet fort de RPN : 7FH

En d'autres termes, les messages ci-dessus fixent une valeur de 0C 00H pour le RPN 00 00H sur le canal 4, puis ramènent le RPN à 7F 7FH.

Le RPN 00 00H est la sensibilité au Pitch Bend, et le MSB donne la valeur en demi-tons, aussi une valeur 0CH = 12 fixe-t-elle la variation de hauteur maximale à ± 12 demi-tons (1 octave). (Sur les générateurs de sons GS, le LSB du paramètre Pitch Bend Sensitivity est ignoré, mais il devrait quand même être transmis (avec une valeur de 0) ce qui fait que la procédure sera correcte quel que soit l'appareil.)

Une fois le numéro de RPN ou NRPN spécifié, tous les messages d'entrée de donnée sur le même canal MIDI seront pris en compte, aussi est-il préférable après transmission de la valeur voulue d'envoyer un message 7F 7FH d'annulation de choix de RPN. Cela explique la présence de (B3) 64 7F (B3) 65 7F à la fin.

Il n'est pas souhaitable que des données de jeu (telles que les données Standard MIDI File) contiennent de nombreuses données avec statut omis comme dans <Exemple 4>. En effet, si la reproduction est interrompue en cours et suivie d'une avance ou d'un retour rapide, le séquenceur peut ne pas être capable de transmettre le statut correct, et la source sonore interprètera mal les données. Veillez à donner un statut à chaque élément.

Il est aussi nécessaire que le réglage de RPN ou NRPN et celui de valeur soient faits dans le bon ordre. Sur certains séquenceurs, les événements placés sur le même coup d'horloge ou «clic» (voire sur deux clics consécutifs) peuvent être émis dans un ordre différent de celui de leur réception. Pour cette raison, il est préférable de légèrement espacer les événements (d'environ 1 clic pour TPQN=96, et 5 clics pour TPQN=480).

* Ticks Per Quarter Note ou «clics par noire»

●Exemple de message exclusif et calcul du checksum

Les messages exclusifs Roland (RQ1, DT1) sont transmis avec un octet de vérification (checksum) à la fin (avant F7) pour vérifier que le message a été correctement reçu. La valeur de checksum est déterminée par l'adresse et les données (ou la taille) du message exclusif transmis.

❍Comment calculer le (le nombres hexadécimaux sont indiqués par “H”)

Le checksum est une valeur dérivée de l'addition de l'adresse et des données puis de l'inversion des 7 bits faibles.
Voici un exemple de calcul de checksum. Nous considèrerons que dans le message exclusif que nous transmettons, l'adresse est aa bb ccH et les données ou la taille dd ee ffH.

aa + bb + cc + dd + ee + ff = total
total ÷ 128 = quotient ... reste
128 - reste = checksum

<Exemple 1> Réglage de REVERB MACRO sur ROOM 3
Comme dans le tableau d'adressage des paramètres (p.235), l'adresse de REVERB MACRO est 40 01 30H, et ROOM 3 est une valeur de 02H. Donc,

F0	41	10	42	12	40 01 30	02	??	F7
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	adresse	donnée	checksum	(6)

(1) Statut exclusif (2) Fabricant (Roland), (3) Unité (17),
(4) Modèle (GS), (5) Commande (DT1), (6) Fin d'exclusif

Maintenant, calculons le checksum.

40H+01H+30H+02H = 64+1+48+2 = 115 (total)
115 (total) ÷ 128 = 0 (quotient) ... 115 (reste)
checksum = 128 - 115 (reste) = 13 = 0DH

Cela signifie que F0 41 10 42 12 40 01 30 02 0D F7 est le message à transmettre.

<Exemple 2> Demande de transmission du paramètre LEVEL pour la note 75 du kit rythmique 1 (D#5; Claves)
La valeur hexadécimale de NOTE NUMBER 75 (D#5) est 4BH.
Comme dans le tableau d'adressage des paramètres, l'adresse de LEVEL de NOTE NUMBER 75 (D#5; Claves) dans DRUM MAP 1 est 41 02 4BH et à une taille de 00 00 01H. Donc,

F0	41	10	42	11	41 02 4B	00 00 01	??	F7
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	adresse	taille	checksum	(6)

(1) Statut exclusif (2) Fabricant (Roland), (3) Unité (17),
(4) Modèle (GS), (5) Commande (RQ1), (6) Fin d'exclusif

Maintenant, calculons le checksum.

41H+02H+4BH+00H+00H+01H = 65+2+75+0+0+1 = 143 (total)
143 (total) ÷ 128 = 1 (quotient) ... 15 (reste)
checksum = 128 - 15 (reste) = 113 = 71H

Cela signifie que F0 41 10 42 11 41 02 4B 00 00 01 71 F7 est le message à transmettre.

<Exemple 3> Réglage de REVERB LEVEL sur 12
Comme dans le tableau d'adressage des paramètre (p.235), l'adresse de REVERB LEVEL est 40 01 33H, et la valeur du paramètre est 0CH. donc,

F0	41	10	42	12	40 01 33	0C	??	F7
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	adrese	donnée	checksum	(6)

(1) Statut exclusif (2) Fabricant (Roland), (3) Unité (17),
(4) Modèle (GS), (5) Commande (DT1), (6) Fin d'exclusif

Maintenant, calculons le checksum.

40H + 01H + 33H + 0CH=64 + 1 + 51 + 12=128 (total)

128 (total) ÷ 128 = 0 (quotient) ... 0 (reste)
checksum = 128 - 0 (reste) = 128 = 80H

Dans ce cas, toutefois, la valeur du checksum devra être 00H, et non 80H. Vous devrez utiliser 00H si le reste est égal à 0.

Cela signifie que F0 41 10 42 12 40 01 33 0C 00 F7 est le message à transmettre.

●A propos de l'accord

En MIDI, les parties sont individuellement accordées par envoi de RPN 1 (accord général fin) sur le canal MIDI approprié.
En MIDI, la totalité de l'appareil s'accorde par envoi d'un RPN 1 sur tous les canaux ou par envoi d'un message exclusif d'accord général (MASTER TUNE, adresse 40 00 00H).
Le RPN 1 permet un accord avec une précision de 0.012 centièmes (pour être précis, 100/8192 centièmes), et le message exclusif d'accord général (MASTER TUNE) a une précision de 0,1 centième (de demi-ton).
Les valeurs de RPN 1 (accord général fin) et d'accord général par système exclusif s'ajoutent pour déterminer la réelle hauteur produite par chaque partie.
Les valeurs d'accord fréquemment utilisées sont données dans le tableau suivant à titre de référence. Les valeurs sont en hexadécimal (décimal entre parenthèses).

Hz à la4	cent.	RPN #1	Sys.Ex. 40 00 00
445.0	+19.56	4C 43 (+1603)	00 04 0C 04 (+196)
444.0	+15.67	4A 03 (+1283)	00 04 09 0D (+157)
443.0	+11.76	47 44 (+ 964)	00 04 07 06 (+118)
442.0	+ 7.85	45 03 (+ 643)	00 04 04 0F (+ 79)
441.0	+ 3.93	42 42 (+ 322)	00 04 02 07 (+ 39)
440.0	0	40 00 (0)	00 04 00 00 (0)
439.0	– 3.94	3D 3D (– 323)	00 03 0D 09 (– 39)
438.0	– 7.89	3A 7A (– 646)	00 03 0B 01 (– 79)

<Exemple > Réglage de l'accord du canal MIDI 3 sur la4 = 442.0Hz
Envoyez le RPN 1 sur le canal MIDI 3. Dans le tableau, la valeur est 45 03H.

B2	64 00	Canal MIDI 3, octet faible de RPN :00H
(B2)	65 01	Canal MIDI 3, octet fort de RPN:01H
(B2)	06 45	Canal MIDI 3, octet fort de valeur:45H
(B2)	26 03	Canal MIDI 3, octet faible de valeur:03H
(B2)	64 7F	Canal MIDI 3, octet fort de RPN:7FH
(B2)	65 7F	Canal MIDI 3, octet faible de RPN:7FH

● Fonction Scale Tunbe ou Tempérament (adresse : 40 1x 40)

Scale Tune est une fonction qui apporte de légers ajustements à la hauteur de chaque note de la gamme do (C) – si (B). Les réglages se font pour une octave et se répercutent sur toutes les octaves. En faisant des réglages de Scale Tune, vous pouvez obtenir des tempéraments autres que le tempérament égal standard. Ici, nous vous donnons trois types de réglages à titre d'exemple.

❍Tempérament égal

Ce tempérament divise l'octave en douze intervalles égaux, et c'est le tempérament le plus fréquemment utilisé à ce jour, notamment en musique occidentale. Initialement, la fonction Scale Tune de cet instrument est réglée pour un tempérament égal.

❍Tempérament juste (tonique en do)

Les triades primaires sonnent beaucoup plus joliment dans ce tempérament. Toutefois, cela n'est valable qu'en une tonalité, et les accords seront dissonnants si vous jouez dans une autre tonalité. Les réglages faits ici sont pour une tonalité de do.

❍Gamme de type arabe

La fonction Scale Tune vous permet de vous accorder pour différents styles de musiques ethniques. Voici une des gammes arabes.

Exemples de réglages

Note	Temp. égal	Temp. juste (tonique en do)	Gamme arabe
C	0	0	-6
C#	0	-8	+45
D	0	+4	-2
D#	0	+16	-12
E	0	-14	-51
F	0	-2	-8
F#	0	-10	+43
G	0	+2	-4
G#	0	+14	+47
A	0	-16	0
A#	0	+14	-10
B	0	-12	-49

Les valeurs de ce tableau sont en centièmes. Convertissez-les en hexadécimales (p.239) et transmettez-les sous forme de messages exclusifs.
Par exemple, pour régler le tempérament de la partie 1 en gamme arabe, transmettez les données suivantes.

F0 41 10 42 12 40 11 40 3A 6D 3E 34 0D 38 6B 3C 6F 40 36 0F 50 F7

SOUND Canvas
Modèle SC-8850

Tableau d'équipement MIDI

Date : 1999.5
Version : 1.00

Fonction...		Transmis	Reconnu	Remarques
Canal de base	Par défaut Modifié	X X	1–16 1–16	Peut être mémorisé à l'extinction.
Mode	Par défaut Messages Modifié	X X ******************************	Mode 3 Mode 3, 4 (M = 1)	* 2
Numéro de note :	Réellement jouées	X ******************************	0–127 0–127	
Dyamique	Enfoncement Relâchement	X X	O X	
After Touch	Polyphonique Par canal	X X	O *1 O *1	
Pitch Bend		X	O *1	
Changement de contrôleur	0, 32	X	O *1	Sélection de banque
	1	X	O *1	Modulation
	5	X	O *1	Temps de portamento
	6, 38	X	O *1	Entrée de donnée
	7	X	O *1	Volume
	10	X	O *1	Panoramique
	11	X	O *1	Expression
	64	X	O *1	Hold 1 (sustain)
	65	X	O *1	Portamento
	66	X	O *1	Sostenuto
	67	X	O *1	Sourdine
	84	X	O *1	Commande de portamento
	91	X	O *1	Effets 1 (Niv. d'env. à reverb)
	93	X	O *1	Effets 3 (Niv. d'env. à chorus)
	94	X	O *1	Effets 4 (Niv. d'env. à delay)
	98, 99	X	X *1	LSB, MSB de NRPN
	100, 101	X	O *1	LSB, MSB de RPN
Changement de prog.	: N° réels	X ******************************	O *1 0–127	N° de prog. 1–128
Système exclusif		O	O *1	
Système commun	: Pos ds morceau : Sél. de morc. : Accord	X X X	X X X	
Système temps réel	: Horloges : Commandes	X X	X X	
Messages auxiliaires	: All Sound Off : Reset All Controllers : Local ON/OFF : All Notes Off : Active Sensing : System Reset	X X X X O X	O (120, 126, 127) O X O (123–125) O X	
Notes		* 1 O X est sélectionnable. * 2 Reconnu comme M=1 même si M≠1.		

Mode 1 : OMNI ON, POLY
Mode 2 : OMNI ON, MONO
Mode 3 : OMNI OFF, POLY
Mode 4 : OMNI OFF, MONO

O : Oui
X : Non

Caractéristiques

Modèle: Sound Canvas SC-8850
(General MIDI 1/General MIDI 2/GS format)

●Nombre de parties
64

●Polyphonie maximale
128 (voices)

●Mémoire interne

Configurations sonores:	4 (SC-8850, SC-88Pro, SC-88, SC-55)
Sons Preset:	1640
Kits rythmiques:	63
Sons User:	256
Kits rythmiques User:	2

●Effets
Reverb (8 types)
Chorus (8 types)
Delay (10 types)
Egaliseur 2 bandes
Effets par insertion (64 types)

●Indicateurs
LCD graphique 160x64 points (rétro-éclairé)

●Connecteurs
Connecteur USB
ConnecteurSerial
Connecteurs MIDI (IN 1,IN 2, OUT 1, OUT 2)
Prise d'entrée audio (stéréo)
Prise de sortie audio 1 (stéréo)
Prise de sortie audio 2 (stéréo)
Prise pour écouteurs

●Alimentation électrique
117, 230 ou 240 V CA

●Consommation électrique
11 W

●Dimensions
218 (L) x 278 (P) x 88 (H) mm

●Poids
2,3 kg

●Accessoires
Mode d'emploi
Cordon d'alimentation

* *Dans l'intérêt du développement de ce produit, les caractéristiques et/ou apparence sont soumises à modification sans préavis.*

Information

Lorsque vous avez besoin de faire effectuer une réparation, appelez votre service technique Roland/EDIROL le plus proche ou le distributeur Roland/EDIROL de votre pays (liste ci-dessous).

Roland

AFRIQUE

EGYPTE
Al Fanny Trading Office
P.O. Box 2904,
El Horrieh Heliopolos, Cairo,
EGYPT
TEL: (02) 4185531

REUNION
Maison FO - YAM Marcel
25 Rue Jules MermanZL
Chaudron - BP79 97491
Ste Clotilde REUNION
TEL: 28 29 16

AFRIQUE DU SUD
That Other Music Shop (PTY) Ltd.
11 Melle Street (Cnr Melle and Juta Street)
Braamfontein 2001
Republic of SOUTH AFRICA
TEL: (011) 403 4105

Paul Bothner (PTY) Ltd.
17 Werdmuller Centre Claremont 7700
Republic of SOUTH AFRICA

P.O. Box 23032
Claremont, Cape Town
SOUTH AFRICA, 7735
TEL: (021) 64 4030



CHINE
Beijing Xinghai Musical Instruments Co., Ltd.
6 Huangmuchang Chao Yang District, Beijing, CHINA
TEL: (010) 6774 7491

HONG KONG
Tom Lee Music Co., Ltd. Service Division
22-32 Pun Shan Street, Tsuen Wan, New Territories,
HONG KONG
TEL: 2415 0911

INDE
Rivera Digitec (India) Pvt. Ltd.
409, Nirman Kendra Mahalaxmi Flats Compound Off. Dr. Edwin Moses Road, Mumbai-400011,
INDIA
TEL: (022) 498 3079

INDONESIE
PT Citra Inti Rama
J1. Cideng Timur No. 15J-150
Jakarta Pusat
INDONESIA
TEL: (021) 6324170

COREE
Cosmos Corporation Service Station
261 2nd Floor Nak-Won Arcade
Jong-Ro ku, Seoul, KOREA
TEL: (02) 742 8844

MALAISIE
Bentley Music SDN BHD
140 & 142, Jalan Bukit Bintang
55100 Kuala Lumpur,MALAYSIA
TEL: (03) 2443333

PHILIPPINES
G.A. Yupangco & Co. Inc.
339 Gil J. Puyat Avenue
Makati, Metro Manila 1200,
PHILIPPINES
TEL: (02) 899 9801

SINGAPOUR
CRISTOFORI MUSIC PTE LTD
Blk 3014, Bedok Industrial Park E, #02-2148, SINGAPORE 489980
TEL: 243 9555

TAIWAN
ROLAND TAIWAN ENTERPRISE CO., LTD.
Room 5, 9fl. No. 112 Chung Shan N.Road Sec.2, Taipei, TAIWAN, R.O.C.
TEL: (02) 2561 3339

THAILANDE
Theera Music Co. , Ltd.
330 Verng NakornKasem, Soi 2, Bangkok 10100, THAILAND
TEL: (02) 2248821

VIETNAM
Saigon Music
138 Tran Quang Khai St.,
District 1
Ho Chi Minh City
VIETNAM
TEL: (08) 844-4068

AUSTRALIE/ N. ZELANDE

NOUVELLE ZELANDE
Roland Corporation (NZ) Ltd.
97 Mt. Eden Road, Mt. Eden,
Auckland 3, NEW ZEALAND
TEL: (09) 3098 715

AMERIQUE CENTRALE/LATINE

ARGENTINE
Instrumentos Musicales S.A.
Florida 656 2nd Floor
Office Number 206A
Buenos Aires
ARGENTINA, CP1005
TEL: (54-11) 4- 393-6057

BRESIL
Roland Brasil Ltda.
R. Coronel Octaviano da Silveira 203 05522-010
Sao Paulo BRAZIL
TEL: (011) 3743 9377

MEXIQUE
Casa Veerkamp, s.a. de c.v.
Av. Toluca No. 323 Col. Olivar de los Padres 01780 Mexico D.F.
MEXICO
TEL: (525) 668 04 80

La Casa Wagner de Guadalajara s.a. de c.v.
Av. Corona No. 202 S.J.
Guadalajara, Jalisco Mexico
C.P.44100 MEXICO
TEL: (3) 613 1414

PANAMA
Productos Superiores, S.A.
Apartado 655 - Panama 1
REP. DE PANAMA
TEL: (507) 270-2200

URUGUAY
Todo Musica
Cuareim 1488, Montevideo,
URUGUAY
TEL: 5982-924-2335

VENEZUELA
Musicland Digital C.A.
Av. Francisco de Miranda,
Centro Parque de Cristal, Nivel C2 Local 20 Caracas
VENEZUELA
TEL: (02) 285 9218

EUROPE

AUTRICHE
Roland Austria GES.M.B.H.
Siemensstrasse 4, P.O. Box 74,
A-6063 RUM, AUSTRIA
TEL: (0512) 26 44 260

BELGIQUE/HOLLANDE/ LUXEMBOURG
Roland Benelux N. V.
Houtstraat 3 B-2260 Oevel (Westerlo) BELGIUM
TEL: (014) 575811

DANEMARK
Roland Scandinavia A/S
Nordhavnsvej 7, Postbox 880
DK-2100 Copenhagen
DENMARK
TEL: (039)16 6200

FRANCE
Roland France SA
4, Rue Paul Henri SPAAK
Parc de l'Esplanade F 77 462 St. Thibault Lagny Cedex FRANCE
TEL: 01 600 73 500

FINLANDE
Roland Scandinavia As, Filial Finland
Lauttasaarentie 54 B
Fin-00201 Helsinki, FINLAND
TEL: (9) 682 4020

ALLEMAGNE
Roland Elektronische Musikinstrumente Handelsgesellschaft mbH.
Oststrasse 96, 22844 Norderstedt,
GERMANY
TEL: (040) 52 60090

GRECE
STOLLAS S.A.
Music Sound Light
155, New National Road
26422 Patras, GREECE
TEL: 061-435400

HONGRIE
Intermusica Ltd.
Warehouse Area DEPO Pf.83
H-2046 Torokbalint, HUNGARY
TEL: (23) 511011

IRLANDE
Roland Ireland
Audio House, Belmont Court,
Donnybrook, Dublin 4.
Republic of IRELAND
TEL: (01) 2603501

ITALIE
Roland Italy S. p. A.
Viale delle Industrie, 8
20020 Arese Milano, ITALY
TEL: (02) 937-78300

NORVEGE
Roland Scandinavia Avd. Kontor Norge
Lilleakerveien 2 Postboks 95
Lilleaker N-0216 Oslo
NORWAY
TEL: 273 0074

POLOGNE
P. P. H. Brzostowicz
UL. Gibraltarska 4.
PL-03664 Warszawa POLAND
TEL: (022) 679 44 19

PORTUGAL
Tecnologias Musica e Audio, Roland Portugal, S.A.
RUA SANTA CATARINA
131 - 4000 Porto -PORTUGAL
TEL: (02) 208 44 56

ROUMANIE
FBS LINES
Plata Libertatii 1.
RO-4200 Cheorgheni
TEL: (066) 164-609

RUSSIE
Slami Music Company
Sadojava-Triumfalnaja st., 16
103006 Moscow, RUSSIA
TEL: 095 209 2193

ESPAGNE
Roland Electronics de Espaa, S. A.
Calle Bolivia 239 08020 Barcelona,
SPAIN
TEL: (93) 308 1000

SUEDE
Roland Scandinavia A/S SWEDISH SALES OFFICE
Danvik Center 28, 2 tr.
S-131 30 Nacka SWEDEN
TEL: (08) 702 0020

SUISSE
Roland (Switzerland) AG Musitronic AG
Gerberstrasse 5, CH-4410 Liestal,
SWITZERLAND
TEL: (061) 921 1615

UKRAINE
TIC-TAC
Mira Str. 19/108
P.O. Box 180
295400 Munkachevo, UKRAINE
TEL: (03131) 414-40

ROYAUME UNI
Roland (U.K.) Ltd.
Atlantic Close, Swansea
Enterprise Park SWANSEA
SA7 9FJ,
UNITED KINGDOM
TEL: (01792) 700139

MOYEN-ORIENT

BAHREIN
Moon Stores
Bab Al Bahrain Road,
P.O. Box 20077
State of BAHRAIN
TEL: 211 005

CHYPRE
Radex Sound Equipment Ltd.
17 Diagorou St., P.O. Box 2046,
Nicosia CYPRUS
TEL: (02) 453 426

ISRAEL
Halilit P. Greenspoon & Sons Ltd.
8 Retzif Fa'aliya Hashnya St.
Tel-Aviv-Yaho ISRAEL
TEL: (03) 6823666

JORDANIE
AMMAN Trading Agency
Prince Mohammed St. P.O. Box 825 Amman 11118 JORDAN
TEL: (06) 4641200

KOWEIT
Easa Husain Al-Yousifi
P.O. Box 126 Safat 13002
KUWAIT
TEL: 5719499

LIBAN
A. Chahine & Fils
P.O. Box 16-5857 Gergi Zeidan St.
Chahine Building, Achrafieh
Beirut, LEBANON
TEL: (01) 335799

SULTANAT D'ORAN
OHI Electronics & Trading Co. LLC
P.O. Box 889 Muscat
Sultanate of OMAN
TEL: 959085

QATAR
Badie Studio & Stores
P.O. Box 62,
DOHA QATAR
TEL: 423554

ARABIE SAOUDITE
aDawliah Universal Electronics APL
P.O. Box 2154 ALKHOBAR 31952,
SAUDI ARABIA
TEL: (03) 898 2081

SYRIE
Technical Light & Sound Center
Khaled Ibn Al Walid St.
P.O. Box 13520
Damascus - SYRIA
TEL: (011) 2235 384

TURQUIE
Barkat Muzik aletleri ithalat ve ihracat limited ireketi
Siraselviler Cad. Billurcu Sok.
Mucadelle Cikmeze No. 11-13
Taksim. Istanbul. TURKEY
TEL: (0212) 2499324

E.A.U.
Zak Electronics & Musical Instruments Co.
Zabeel Road, Al Sherooq Bldg.,
No. 14, Grand Floor DUBAI
U.A.E.
P.O. Box 8050 DUBAI, U.A.E.
TEL: (04) 360715

EDIROL

AUSTRALIE
EDIROL Australia Pty. Ltd.
72 Central Avenue
Oak Flats NSW 2529
AUSTRALIA
TEL: (02) 4258 9040

U. S. A. / CANADA
EDIROL Corporation North America
808 Harrison Ave., Suite 2010
P.O. Box 4919
Blaine, WA 98231
U. S. A.
TEL: (360) 332-4211

EUROPE
EDIROL (Europe) Ltd.
500 Chiswick High Road,
London W4 5RG
U. K.
TEL: +44 (0) 181 956 2224

Mise à jour Novembre 1999 (EDIROL)

Index

D

E

F

G

N

O

P

R

S

Opérations via MIDI

Pour l'Europe



Ce produit se conforme aux recommandations de la directive européenne 89/336/EEC.

Pour le Canada

CLASS B **NOTICE**

This digital apparatus does not exceed the Class B limits for radio noise emissions set out in the Radio Interference Regulations of the Canadian Department of Communications.

CLASSE B **AVIS**

Cet appareil numérique ne dépasse pas les limites de la classe B au niveau des émissions de bruits radioélectriques fixés dans le Règlement des signaux parasites par le ministère canadien des Communications.

Roland Corporation

01891545F 01-2000-A3-21Version Française